パソコンゲーム80年代記

パソコンゲームの進化を一望する

アソコン・ブックス30

パソコンゲーム80年代記

不滅の名作ソフトを完全収録
どうなる90年代型ゲーム!?

すうぱあアソコンスペシャル●8

「これが最高!」名作250ソフトが大集合

- パソコンゲーム業界の71人が精選した「これが最高」
- これでわかった!! 「パソコンゲーム史」年表
- ソフト名鑑'80〜'89 メモリアル・コレクション

愛蔵保存版
定価700円
徳間書店

パソコンゲーム80年代記

パソコンゲームの進化を一望する

アソコンすうばあスペシャル●8
パソコンゲーム80年代記

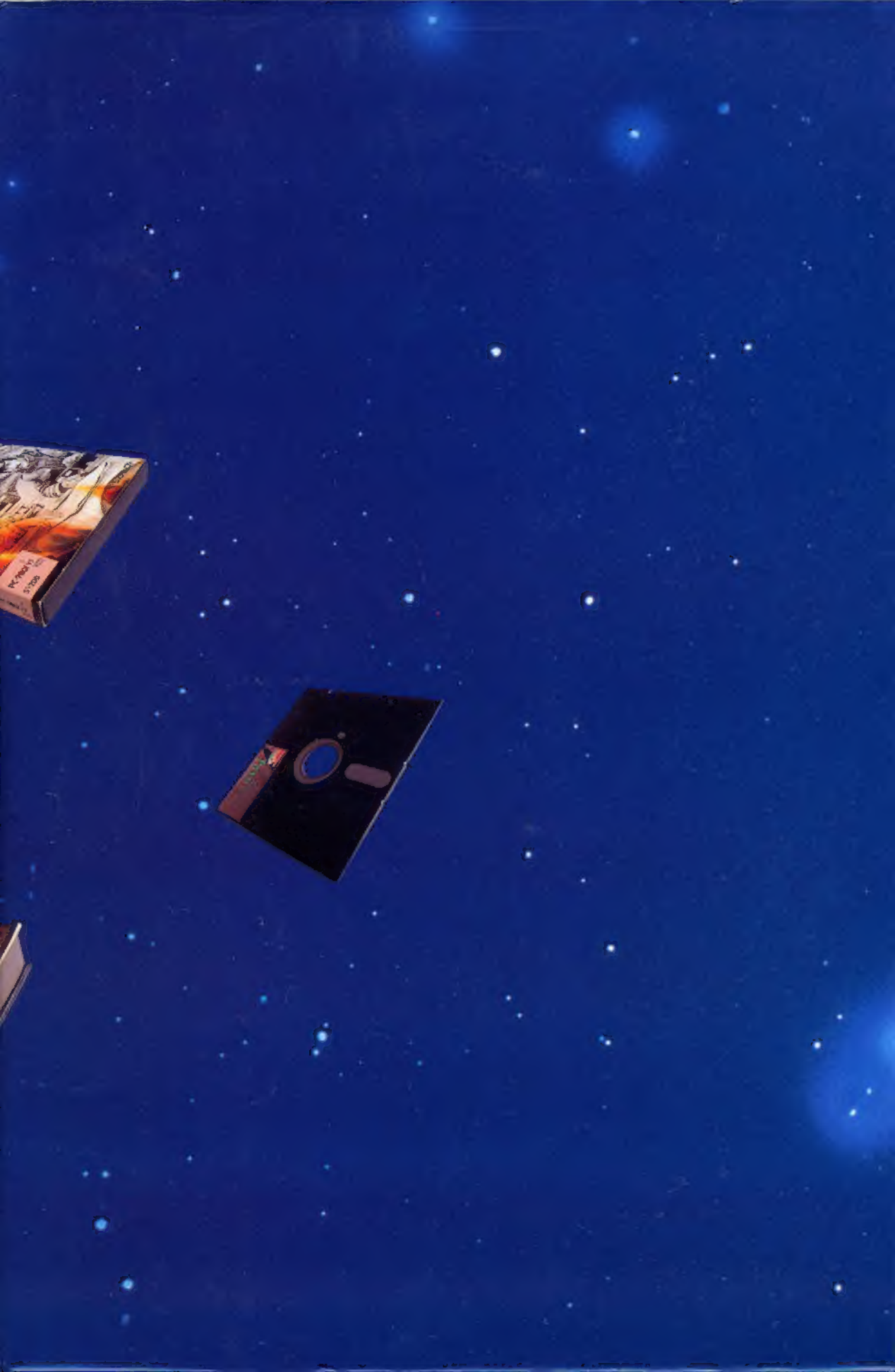
平成2年5月20日第1刷発行
編集人・金子隆一　発行人・藤田知之
発行所・辰巳出版株式会社
〒160 東京都新宿区新宿5-18-20　☎03(208)8701(代表)

雑誌61453-30
アソコン・ブックス30
大日本印刷株式会社　印刷

1990 Printed in Japan
定価700円
(本体680円)

パソコンが日本に上陸して、
はや10年。この間、さまざまな
ゲームが登場し、退場した。
時代を画した名作から先駆的
すぎた残念作――。本書は、
これら数多くの作品を愛着と
憧憬の念で整理・集大成した
記念碑的一冊である。

天体写真／佐藤元信　©世界文化フォト



パソコンゲーム80年代記

パソコンゲーム80年代記

パソコンゲームの進化を一望する

パソコンゲーム80年代記

"遊び"って、人間にはとても大切なもの。なかでも自分が主人公として参加できるパソコンゲームの誕生は、画期的な出来事だった。90年という節目にあたって、この10年間を振り返ってみた。

E N T S

4 コンピュータゲーム業界の71人が選んだ
「これが最高!」
80年代ソフト
歴代 BEST10

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

10 年表で見るパソコンゲーム

14 ジャンル別ぐらふぃてぃ
ACG、AVG、SLG、RPG、アダルトの10年

24 激動の80年代記
ハードウェア編／ゲーム誌編／人間編／ソフトハウス編

33 パソコンゲーム西方見聞録
エンタープラプラ号の遭難
ジパング王国のパイ合戦

36 パソコンゲームワールド／リーダーズ座談会
90年代のソフト環境は?

C O N T

パソコンゲーム80年代記 MEMORIAL COLLECTION

メモリアル・コレクション'80〜'89

44 〜82年 スタートレック／スター・ブレイザー／オリオン／ミステリーハウス／その他

46 83年 信長の野望／ザ・ブラックオニキス／ロードランナー／その他

54 84年 ハイドライド／ドラゴンスレイヤー／デゼニランド、サラダの国のトマト姫／オホーツクに消ゆ／ウイングマン／その他

62 85年 大戦略／三國志／ザナドゥ／テグザー／ザ・キャッスル／その他

70 86年 殺人倶楽部、マンハッタン・レクイエム／イース、ロマンシア／A列車で行こう／レリクス／覇邪の封印／その他

78 87年 ソーサリアン／ディーヴァ／ぎゅわんぶらあ自己中心派／F1スピリット／抜忍伝説／その他

86 88年 シルバーゴースト／ラスト・ハルマゲドン／テトリス／ディガンの魔石／太平洋の嵐／その他

94 89年 遥かなるオーガスタ／Misty／DCコネクション 水滸伝／HARAKIRI／提督の決断…そして90年は

96 ソフトインデックス II

「これが最高！」

コンピュータ・ゲーム業界の71人が選んだ

80年代ソフト BEST 10

歴代

パソコンゲーム業界につどう71人に、80～88年に発売されたパソコン・ゲームソフトの人気投票をしていただいた。ここに並んでいるのは、「いまだに忘れられない」「すごく影響を受けた」…こんな賛辞を贈られた上位10本だ（得票の多い順ではない！念のため）。

➡掲載45ページ

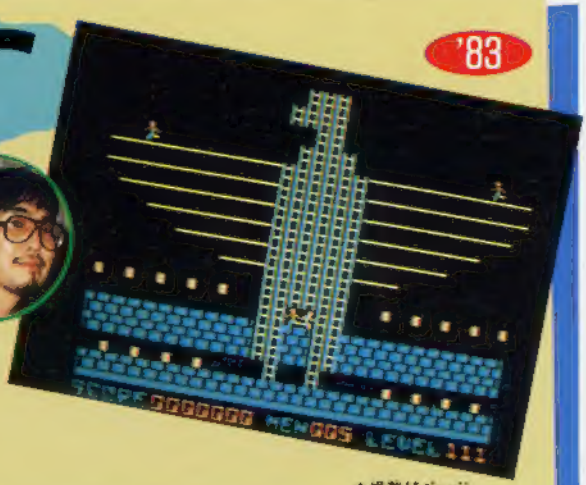
オリオン/アスキー (AX-5)

塚本慶一郎 アスキー副社長

ソフトの内容もさることながら、パッケージの不気味さで売れたのでは？　この時代にパッケージのことまで力を入れて作ったソフトは、結構珍しかったのではないでしょうか。

ロードランナー /ブロダーバンド、システムソフト、ソフト・プロ、ソニー

'83

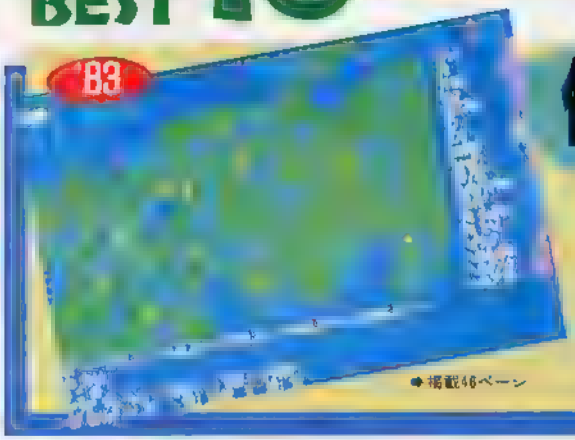


木下聖雅 システムソフト広報課課長

来る日も来る日もロードランナーに明け暮れた毎日。思い起こせば青春の瞬光が蘇ってきます。いまだに輝きの衰えぬ、不滅の殿堂入り超パズルゲームですね。

➡掲載48ページ

BEST 10



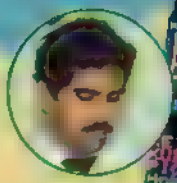
➡掲載46ページ

信長の野望/光栄

襟川陽一 光栄社長

ベスト10に選んでいただいてたいへん光栄です。信長の野望は、大人の方にも楽しんでいただけるゲームとして開発し、高い評価を得ることができました。今後も皆様の夢にお応えできるような、すばらしいソフトを開発していきたいと思っています。

ザ・ブラックオニキス/BPS



ヘンク・B・ロジャース BPS社長

当時は、アイデアからプログラムまですべてにかかわった。ブラックオニキスがなかったら、今のBPSはない、私の歴史ですね。ファンタジーの中ではなんでも実現できるが、それは人生のシミュレート。ゲームの中での経験が、ほんとうの世界でも生きるといい。

➡掲載47ページ

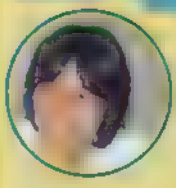
➡掲載48ページ

倉庫番/シンキングラビット

今林宏行 シンキングラビット社長

シンプル・イズ・ベストですね。手を加えようかない簡単なアルゴリズムだが、いまでも「発見」があります。大きく複雑にすればおもしろくなるのでは、というのは、われわれ制作者の陥りやすい罠で、荷物の数は少なく、かつ難しい問題がいい、というのが結論です

ハイドライド/T&Eソフト



横山英二 T&Eソフト副社長

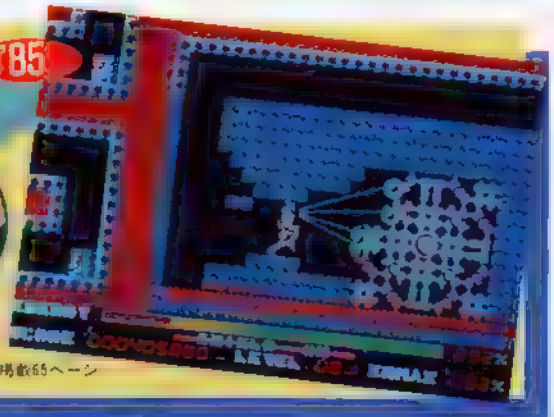
現在のアクションロールプレイングの原点となった作品だと思います。このソフトがなかったら、現在のAC、RPGの隆盛はなかったと

➡掲載54ページ

テグザー/ゲームアーツ

松田充弘 ゲームアーツ社長

ゲームアーツの第1作です。88のSRの発売と同時で、日電の子会社じゃないか、なんて言われました。でも、ほんとうにテグザーをやりたくてSRを買った人もいたり、相乗効果で売れました。今でも移植の話がくるんですよ

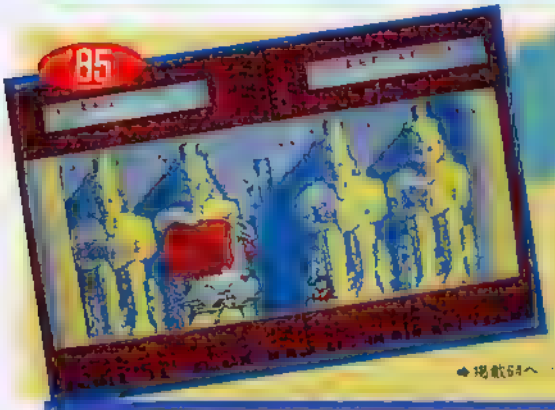


➡掲載65ページ

ザナドゥ/日本ファルコム

加藤正幸 日本ファルコム社長

パソコンで40万本売れたのはこのソフトしかない！

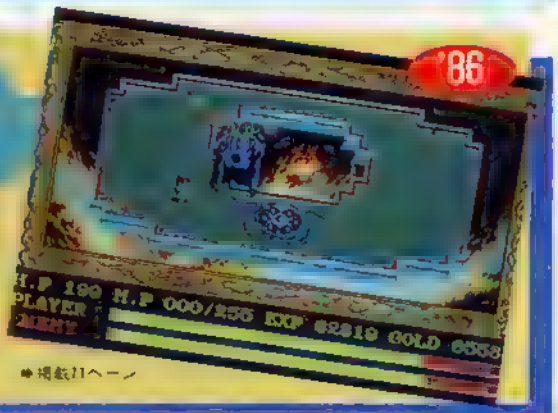


➡掲載64ページ

イース II/日本ファルコム

加藤正幸 日本ファルコム社長

アステカIIで、上からみたマップの上でキャラを動かすというコンセプトの基礎を作り、イースではやさしいRPGという作りが大いに受けた



➡掲載71ページ

テトリス/BPS

ヘンク・B・ロジャース BPS社長

雑誌などで、音楽、グラフィック とバランスに評価されると、あまり点が上がらないでも、おもしろい。ゲーマーだけでなく、銀行の支店長さん、奥さん、女の子 誰でもできる 万国のノロ クカ 楽しませる、理想的なゲーム、考え抜かれた作品なんです

➡掲載88ページ

BEST 10 プロフィール紹介

80年代ソフト BEST10 を選んだ 71人

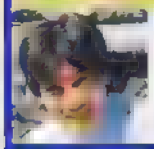
今回のベストソフト選びに参加してくれた71名を紹介しよう。ソフトハウスのスタッフ、雑誌の編集者、ゲームライターなどがおもなメンバーだ。みんなの声は、44ページ以降のゲーム紹介欄にも載っているので、見てネ。

〈50音順　敬称略〉

上野　安久コスモスコンピューター　社長

最近では、個性のあるものや味いものを、より多く揃えて、います

大津　正徳マイクロキャビン　営業企画主任



今、X68K の進行で手いっぱい PCエンジンでコブラをやれる日を楽しみにしている

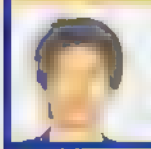
大矢　哲也NCS　ソフトウェアプロダクト部

PC 98で出ないで、ている ゲームは大作物、ディガンくらい かなへるものがない

奥山　浩幸シナリオライター

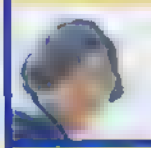
ノベレー ケー のシナリオを書いて ます 最近 ンピュータ 情報

片桐　久仁彦電気製図　レンタサービス事業部



コンピュータ そこから何かが使、んで なくても 書かまえ

勝又　展HOT-B マーケティング企画部



これからパソコンケームはもっと ケームセンター レベルになって

加藤　久人BASHO HOUSE代表

今、エメトンを作っている 大人の心でも、充ぬまと楽しめるケームを待ちながら

石渡　健太郎ソフトウェア工房 クラフ・ク

個人的なケーム サイバー クなケート、チーケームを ケてお待ちです

板倉　由欠日本クリエイト　社長

ハっくメト もって ていう日 てます ケ ソフトを出した てすね

奥山　浩幸シナリオライター

ノベレー ケー のシナリオを書いて ます 最近 ンピュータ 情報

伊藤　佳代子フリーライタ

ケームが面白くなりそうなハードが多い NECやFM77、スみたいなものが出てこないかな

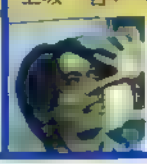
今西　寛ハミングバードソフト　社員

ロールプレイングケームが好きで、ケームセンターへ通います 今年もロードスの続編ケームなどが

岩尺　雅之エディター

ケームセンターで レトロなケームを

上坂　哲ケームアーツ 開発部



人気者を作って 作品を通じて皆さんと 一緒に、ケームを楽しめればいいと思っている

阿賀　伸宏工画堂スタジオ　ソフトウェア開発部

最近のケームは質や量も急速に上昇のため、作る側も負担が大きくて大変です

天羽　慶一エディタ

ケームをはじめて、ろいろ勉強できました。今の知識を、何かのときに役立てたいと思います

新井　真介テクノソフト　企画開発部

人的にプログラミングを楽しむ ケームセンターが少なくなりつつある 仕事抜きでハードコンピュータで遊びたい

飯島　健男パンドラボックス（ライター）

昨年発売の BJRA ケームを手がけ 現在までに3作くらいやってくる

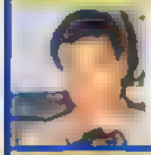
石川　健二ストラットフォード　技術課

いま自宅にはX68000を中心に、多くのコンピュータがあり、ケームセンターなようです

石丸　敬治フリーライター

ここ2年間ケームとのつき合いはなかったのですが、最近またケームをやっています

須田　早フリーライター

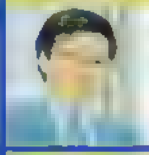


最近ふと思ったのだが、ワープロとゲームをドッキングしたソフトかあったら楽しいのでは

小林　直樹フリーライター

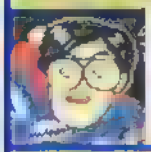
今度のゲームノウハウ、関心がある　インタラクティブな映像芸術が現れてくるだろう

加藤　正幸日本ファルコム　社長



私にとって思い出深い作品はサナトゥ　ヒトラスレ　ニューハンドを作ってみたい

瀬尾　文彦工画堂スタジオ　ソフトウェア開発部

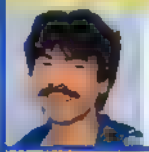


昔、パソコンは趣味としてつき合っていたのですが、最近は仕事になってしまいました

佐藤　悟アスキー　ISG部長

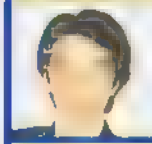
「ねこ式」をやりたくて98UVを買いました　ゲームは最高、でも98の機動のなさにはうんざりです

金子　陽一アソコン編集部



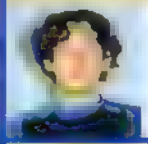
今後コンストラクション・ソフトが発展すると思う。ゲームを作ること自体がゲームになる!!

曽根　康征エニックス　ソフトウェア企画課長



年々音楽、グラフィックなどの質は上がっているが内容的には過去の方が楽しいものが多かった

島田　倫人フリーライター

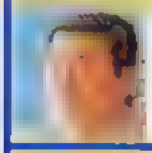


雑誌の原稿書き、ソフトのアイデア提供と、忙しい毎日、あっちこっちに不義理をしてます!

香　はるこフリーライター

ひと月半ほどヨーロッパ旅行に出かけます　出発準備と第98期最新ワープロの本の校正で忙しい!

高橋　利幸ハトソン　元ファミコン名人



私にとってパソコンもファミコンもみな道具。ゲームは気休め、パソコンは仕事に使ってます

阿部　隆史GAM　開発課

こんな回答もありました

思い出のあるゲームを1年1本ずつ挙げてください。

80年　まだ子供だったからわからない
81年　まだ幼かったからわからない
82年　まだ小さかったからわからない
83年　ちょうど反抗期だったからわからない
84年　反抗期パート2
85年　続反抗期
86年　反抗期青春編
87年　甘えかたがわからない
88年　ワープロメモリ半年をどうぞん
　　・
　　・
　　・

一生懸命、仕事していますよ!
ええ、ほんと!

北根　紀子MSX・FAN編集長

今はオーディオブームでウォークマン時代、パソコンでも、MSXがそうなってほしい

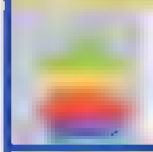
多田　和史チャンピオンソフト　ゲーム開発部

毎日、ゲームやプログラムをしている。パソコンがなくなってしまったら人生に希望を失う

鬼羅　あきら工画堂スタジオ　ソフトウェア開発事業部

ユーザーに何を訴えようとしているのかを考え直し、魅力あるゲームを作りたい　なんちって

田中　節子元井上パブリックリレーションズ



この2年ほどパソコンから遠ざかっていたので、最近またやってみたい気がしています

楠本　裕樹ソニー　H.事業部

光るモニターは目が悪いので見たくありません　目のことを考えるとゲームボーイは最高!

富田　富美子エディター

今は、ハーブガーデンを作るのか夢、パソコンやファミコンに追われていた以前の生活がウソみたい!

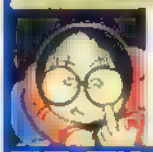
島　博元ソフトプラン

私の最良としてゲームのシステム化には賛成ですなぜならたくさんのシナリオが楽しめるから

久保田　裕ハドソン　社長

この本は、いわば僕のこの1年の総まとめ　これで古いテープソフトやポンとも別れできます!

永井　知彦工画堂スタジオ　研究室



今までで最高のソフトは　期限の迫れば　いまだこれを超えるロールプレイングゲームはない

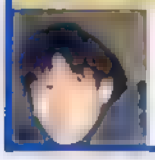
白木　則光元チャンピオンソフト

ユーザーがゲームをしながら自分で発見できる部分を残した雑誌づくりを期待しています

呉　英二呉ソフトウェア工房　社長

最近のソフトはアイデアが乏しくなった　今は、ちまちまとゲーム作りに忙しい

中村　一秀データウエスト（株）　企画室



近ろ、私のファミコンはアトリス・マシンになっています　NEWゲーム作りのほうも進行中!

すきやま　こういち作曲家

MacIIの「マンホール」にハマっています。コンピュータ本も楽しいですね

小沢　コンラッドクエイサーソフト　社長

最近のゲームは映画並みの作業で開発されますので、大変USERが増していると思います

BEST 10

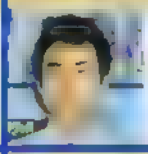
村上　紳フリーライター

最近のゲームは複雑になりすぎ。単純明快、それでいておもしろいゲームを望みます

堀　良江エディター

のびの目標は、スキーをし　か、マスターすること。「仕事と遊びの両立」は永遠のテーマです

名越　康晃BPS　開発部

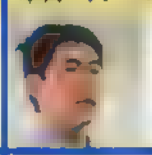


最近は、ゲームをするならほとんどファミコンパソコンより、安いしおもしろい

森田　正徳アイレム　開発課主任

「性能のよいハードが、もう少し手　ろな値段であったらなぁ」と思う今日、このころです

本田　久マイクロネット　開発部

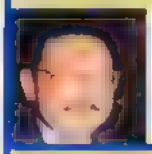


た今、アハートの中で戦ファミレ　ョンゲームを作　ています。ご期待ください!!

南都　俊一BPS　品質管理部マネージャー

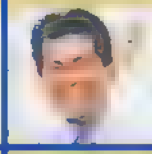
昨年はテトリス　色てしたが　新しいソフト開発も順調に進んでいます

八巻　龍一ポーステック　代表



パソコン、ファミコン両方手がけていますが、あとはゲーム内容の充実という気がします

正影　秀明エディター

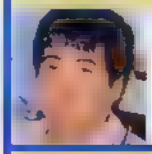


最近仕事がゲームからはなれ遠さかりきみ読みやすい取説をめざして奮闘する毎日です

野内　幸雄フリーアーティスト

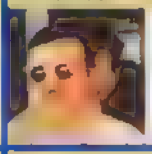
パソコン・ファミコンとも、できる限りつき合っていない。人とのつき合いのほうが大切だと思う

山口　和夫スタークラフト　企画室室長



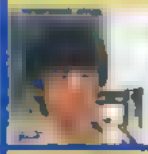
ゲーム作りに忙しくて死にそうです　もっとかるくプレーできるものが売れるようになるといい

松崎　昇フリーライター



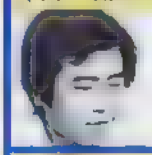
「俺は絶対、買わんゾ」と主張し続けていたツインファミコンをとうとう買ってしまった

野村　宏平月光舎ライター



某ファミコン専門誌で記事を執筆中　たしパソコンからは、離れきみです

山本　陽一ビー・エヌ・エヌ　副社長



最近のソフトは洗練されてきた。女でもパソコンでもいいから、ゆっくりと熱中したいです

松田　ばこんコピーライター

最近、雨を手帳の仕事で忙しくて　スかできないが草ファミトーナメントで3回戦まで勝ちたい

原田　英樹元スキャップトラスト　開発部

いま、X68やMSX2のグラフィックをしています。手間かかる分、しんどいです

夢小路　歩プロダ　バンドシャバン　企画部

自分の好きなものを作りたいので個人的に同人ソフトを作り、コミケットなどに出品している

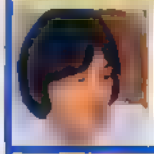
三浦　裕彦元栄　営業部

最近、パソコンとのつき合いについては、ビンネスライクなつき合いです

半沢　秀徳SPS　プログラム・デザイン

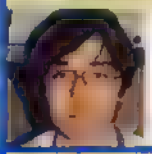
サンタークレートのグラフィック関係で疲れた頭をPCエンジンのワールドコートでやしてます

横山　英二T&Eソフト　副社長



今年（90年）から、ファミコンなど、ゲーム専用機への本格参入を考えています

南　辰真イラストレーター

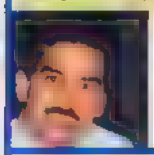


私は、ほとんどゲームをするためにハードを買った　最近はアミ　カがほしくなってきた

藤岡　千尋クリスタルソフト　商品企画室長

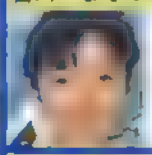
パソコンは仕事から入ったが、ファミコンは、ん出されたゲームで　年、放置されてしまいます

ヘンク・B・ロジャースBPS　社長



ゲームも作りたいが、いまはソ連、ゴーロ、ハ、アメリカと飛び回っている毎日です

宮川　まなみハドソン　パソコン編集部



F1に夢中で、ほかのものに目がいってません　シミュレーションゲームでもしてみます

藤田　知之　アソコン編集長

そろそろタイヤして、オシャレなゲーマーとしてゲームにのめり込めたら幸せですね

渡辺　桂子エディター

ワープロを打ていて、目の疲れかひどい　体、よいハードを開発してほしいです

宮崎　秀規アスキー　元ASCII編集長

パソコンゲームが趣味と公言して恥ずかしくない、知的で創造的な方向に進化してほしい

藤森　英明フリーライター

最近ファミコンが多いが、パソコンゲームの記事を書く関係でパソコンも目を向けようと思う

年表で見るパソコンゲーム

世界初のコンピュータ「ENIAC」が完成したのが1946年。未来を予感させるにはあまりに巨大な代物だった。それから40年。コンピュータは飛躍的な進化を遂げ、A4サイズにまでコンパクト化できるようになった。20世紀最高の知的産物であるコンピュータは、21世紀に向かってどのように変化するのだろう。その答えはこの年表の中に隠されているかもしれない。

年	ソフト・ソフトハウス・関連プレス	ハードウェア	ニューメディア・社会一般
～'79			
'80			
'81			

▲RAM

▲PC 8801

▲ゲーム&ウォッチ

●エー・クラフ誌上で「第1回ゲーム・ホビープログラムコンテスト」が開かれる。最優秀賞は『森林のバトルフィールド』

●アスキーから「LOGO」

●ドット絵エディタ「PICNIC」

●日本語MSX-DOS

●ハドソンから「ロードランナー」

●ソニーからMSX規格機「HB-55」

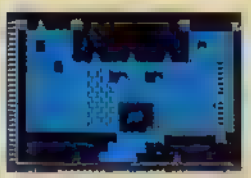
●ポニーから「ポコスカウォーズ」

●第1回アスキーソフトウェアコンテストが開かれる。グランプリは「ポコスカウォーズ」

▲森林のバトルフィールド

▲サ・ファックオニキス

▲信長の野望


▲ロードランナー

●日本電気から「PC-8001」を発売

●ソニーからMSX規格機「HB-75」を発売

●日本語MSX-DOS搭載機「HB-F1」が発売される。また初めて100万台を超えるMSX規格機が発売される

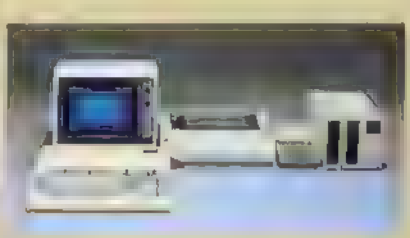
●任天堂から「ファミリーコンピュータ」が発売される

●シャープから「MZ-80」シリーズが発売

●日本語MSX-DOS搭載機「HB-F1」が発売される。また、PC-8801mkIIを発売

●MSX規格機が発売され各メーカーから発売される。また、PC-8801mkIIを発売

●SONY、グラフィック面を強化したMSX規格機「HB-55」を発売


▲HM-1

▲X1

▲HIT BIT

▲ファミリーコンピュータ

●ソニーからMSX規格機「HB-75」を発売

●ポニーから「ポコスカウォーズ」

●第1回アスキーソフトウェアコンテストが開かれる。グランプリは「ポコスカウォーズ」

ソフト・ソフトハウス・関連プレス　ハードウェア　ニューメディア・社会一般

'84年

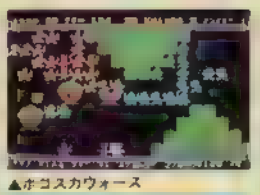
●『デゼニランド』、サラダの国のトマト姫、などが登場し、

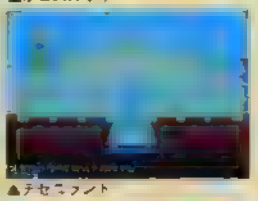
●「ハイドライド」「ドラゴンスレイヤー」が発売され、アクションRPGというジャンルを確立する

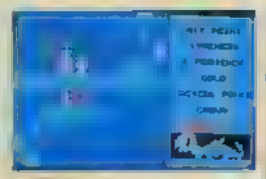
●ゲームソフト（媒体がテープ版からディスク版へ移行）

●3月　ポーステック株設立

●10月、サイオン・ソフト設立　12月、アイ・ピー・オー1号


▲ポゴスカウォース


▲テセラクト


▲ドラゴンスレイヤー

'85年

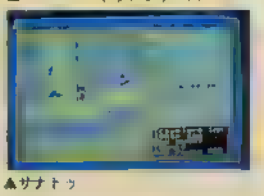
●ファミコン人気を定着させた「スーパーマリオブラザーズ」が発売される

●「現代大戦略」、（略）登場、（略）SLG（シミュレーション）ブームに

●日本ファルコム、ザナドゥを発表、ハイエンドゲームとして

●1月、株ゲームアイ設立　レーザーソフト株設立

▲スーパーマリオブラザーズ


▲ザナドゥ

●日本電気、PC-9801VFとVMを発売　5インチFDD、2DD・2HDを両方が使用できるVMシリーズはヒットする

●アップル社、Apple IIをブラッシュアップ化した　5インチFDDを内蔵させたApple IIcを発売

▲PC-9801VM

▲Apple IIc

●（略）IBM-PCを発売　（略）はFM-16βを発売　また、FM-7の後継版のNEW-7を、ハードディスクFDD内蔵（略）FM-77を発売

●シャープ、MZ-（略）を発売

●アップル社、Macintoshを発売

▲Macintosh

'86年

●日本ファルコム、RPG人気を定着させた「ドラゴンクエスト」が発売される

●超ベストセラーとなったファミコンソフト「太郎」が「昭和（略）年ヒット商品番付」に載る

●4月、アトラス設立

●5月、スクウェア設立

●PC-9801VXが発売される　また、ラップトップ型のPC-98LTも同時に売り出される

●ブラザー工業他のパソコン自動販売機「TAKERU」がパソコンショップなどに設置される

ニューメディア・社会一般

●（略）発売に伴い、「IRON」が（略）きはじめる

●電電公社、「INS計画」構想を（略）

●キー・ファンステムの連結（略）

●（略）ハノコンネットワーク、（略）

●（略）ロサンゼルスオリンピック開催（略）連覇15カ国ボイコット（略）中国初参加

●1月　5000台、1（略）が売れ発行される

●（略）「アルバイト・アルバイト」（略）

●（略）

●ファミコン・マイコン（略）

●（略）

●1本1万円のエアコン（略）

●（略）発売人気ものの日航ジャンボ機が墜落、日中に（略）死者は民間（略）500人（略）

●電電公社が民営化（略）

●（略）

●（略）

●（略）

●（略）東京地裁はパソコンソフトのレンタル禁止（略）

●（略）

●（略）

●（略）

●（略）

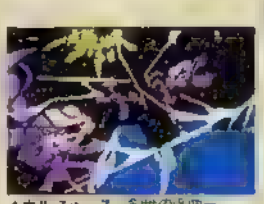
●（略）

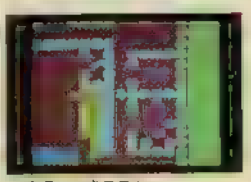
そして、'90年。どんな魅惑的な事件が、ぼくたちを待ち受けているのだろう!?

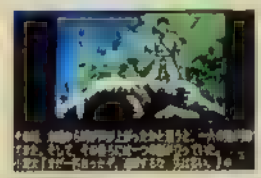
'87

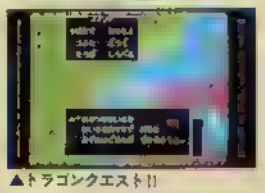
- 『抜忍伝説』がヒット、ナムフレイングレイ、写真週刊誌に登場
- 日本語ワープロソフト「JESSION」、ジャストシステム第一弾ソフトがリリース発売、好評を得る
- エニックス、続編、「ドラゴンクエストII」を発売、200万本以上のヒットを記録する
- 3月、ウェブチ　ソフトウェア　スクウェア　ソフトウェア
- 4月、アスキーよりグレインゲレイが発売

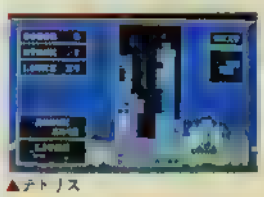
▲ワープロソフト「一太郎」


▲カルフォス　新世の序曲ー


▲トラコンクエスト


▲抜忍伝説


▲トラコンクエストII


▲テトリス

'88〜'89

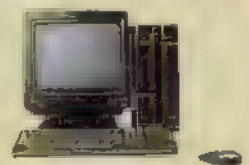
- ハズンゲームの「テトリス」がアーケード版、ファミコン版、パソコン版すべてにおいて大ヒットを記録する（88年）
- 「夢幻の心臓」、ドラコンスレイヤー」、「サンダーフォース」「テグザー」、3Dゴッファーズ」「ゴーファー」「下海」など、名作ソフトのオンパレードが目白押し（89年）

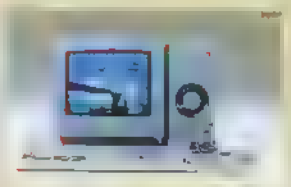
▲ディスクシステム

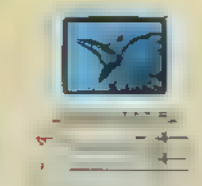
▲TAKERU

- ソフトハウス、ハドソンにてPCエンジンが発売される
- ファミリーコンピュータ本体、累計1000万台を突破
- PC-8801シリーズ、累計出荷台数、機種、PC-8801mkIISRを発表
- PC-8801シリーズ、PC-98XL、対抗機種として、富士通FMRシリーズを発表
- 3月、エプソンがPC-98互換機、PCシリーズを発売
- ジャパンソフトグラフィック面を誇るスーパーファミコン、X68000を発表
- 東芝、ラップトップパソコン、J-3100を発売

▲PCエンジン


▲X68000


▲FM TOWNS


▲PC 286

- PCエンジンに対抗し、セガ・エンタープライゼス社、メガドライブを発売（88年）
- 富士通、CD-ROM内蔵の情報端末FM TOWNSを発売　大手各社をくりだす（89年）

- 伊丹人気爆発
- ハレー彗星、地球に大接近
- チェルノブイリ原発事故
- 昭和天皇、「ファンレター」
- NTT株上場をめぐる、JRグループ設立、NTT民営化、利益供与、リクルート事件
- アモコ、石油流出事故
- ハドソンが、プロ野球の「ホームラン競争」
- NHK、「連続テレビ小説」
- 「高橋名人は、何人類」
- 瀬戸大橋完成
- 世界最長の海底鉄道トンネル開通
- コンピュータウイルス、上陸、ハドソンもトラブル
- ソウルオリンピック開催、史上最高の160カ国が参加
- 東京ドーム完成
- 「ゴルゴ13」、「メトロイカ」、「人事はここまでに」（88年）

ACG（アクションゲーム）の10年

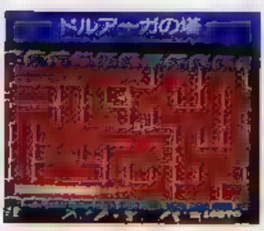
[illegible]動に姿を見せるか、[illegible]ション、シューティングを主体に独自のホビー文化を形成する。ここ10年間の変化はどちらも目を[illegible]るか、とりわけパソコンゲームはAVGやRPG、SLG[illegible]時間の流れの速いゲームソフトの世界[illegible]

[illegible]番に最初の[illegible]ゲーム[illegible]だけ[illegible]れたときから、コンピュータゲームの歴史はアクションゲームの歴史であったといっても過言ではない。だからこそ、RPGや、AVGなどコンピュータゲームの種類は多岐にわたってきたが、飛んでくるものを打ち返したり、ミサイルを撃って敵を破壊するといったデジタルなファクターをもつアクションゲームは、まさにコンピュータと相性ピッタリといってもいいだろう。

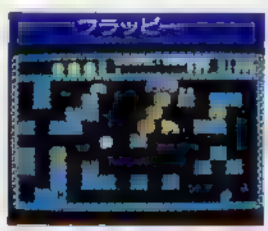
しかし、一口にアクションゲームといっても、そこにはいろいろな細かいジャンルが含まれている。大まかに分けると「シューティング」「思考型アクション」「アクション＋付加価値的要素（RPG、AVGなど）」「スポーツ」などが挙げられる。

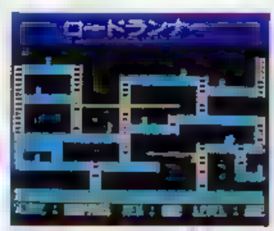
中でも最も早く[illegible]作品を[illegible]し、試行錯誤を繰り返してきたのが、シューティングゲームであろう。'78年に、タイトーが『スペースインベーダー』を発表して以来、今までに数多くのシューティングゲームが登場してきた。新製品が発売されるたびに、敵キャラクターのパターンやグラフィックなどが複雑かつ美しく進化していき、BGMにおいては「ゲームミュージック」として一つのジャンルを確立したことは周知の事実である。

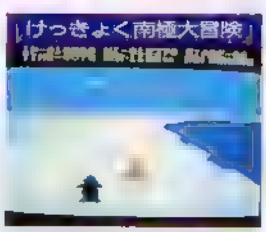
また、「思考型アクション」の代表的なものは、『ロードランナー』（ブローダーバンド）、『フラッピー』（デービーソフト）など。「アクション＋付加価値的要素」は、[illegible]魔城ドラキュラ』（コナミ）や、『[illegible]ザーズ』（日本[illegible]）があげられる。[illegible]は、[illegible]ル性の高いものが多いが、コンピュータの[illegible]から存在し、ゲームマニアに限らず、人々を魅了してきたジャンルである。また、[illegible]ゲームでも遊べてしまうところがこのジャンルの特徴だといえるだろう。[illegible]

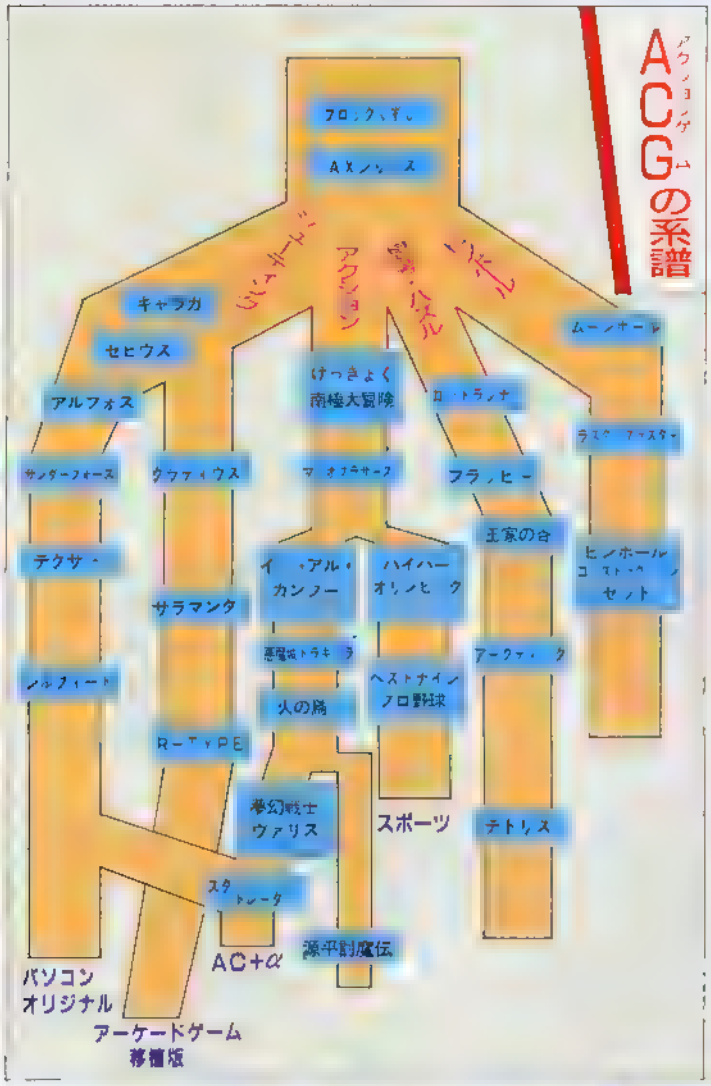


[illegible]





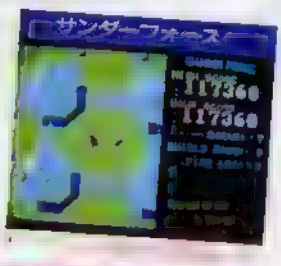


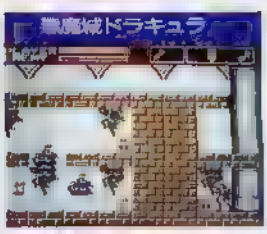


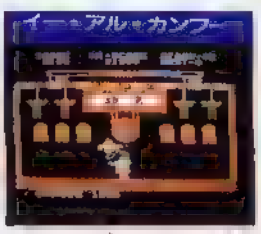
RPG（ロールプレイングゲーム）などもこの流れに入るかもしれない。

これに比べて、「行動価値」のないシューティングゲームというのは、比較的単純なアクションゲームといえる。RPGの要素を取り入れたシューティングゲームなども存在するというが、これもアクションRPGとは違い、あくまでも基本はアクションである。この「RPGの心を持ったアクションゲーム」は、現在いくつかあるが、なかでも戦略シミュレーション性が強くなる傾向にあり、ハイパーオリンピック（コナミ）シリーズがあまり存在しなかったためかもしれない。

なお、移植されている R-TYPE II（ビデオシステム）は、自己ベストをセーブしながらプレイできるアーケードゲームとしては、ちょっと珍しいタイプのゲームである。





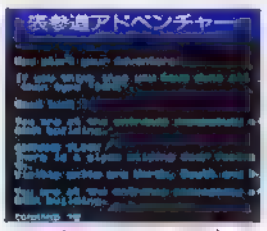


アドベンチャーゲーム

【AVGの10年】

ミステリーハウス

表参道アドベンチャー



トランシルバニア

ミステリーハウス

ポートピア連続殺人事件

デゼニランド

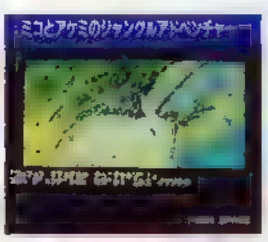
ザ・ハームス

16

AVGの系譜

アメリカ
移植
スタークラフトによる
模倣
サ・ハームス
複合型
コスモクロス
SF
本格派ミステリ
キャラクト・ロト
コロニー
オフィセイ
鍵穴殺人事件
暗黒星雲
ホートピア
連続殺人事件
セイバー
サラダの国のトマト姫
狼男殺人事件
軽井沢誘拐案内
ウイングマン
アンジェラス
北斗の拳
うる星やつら
めぞん一刻
セイレーン
ファミコンへ移植
アニメ
ファンタジー
ギャグ

ウイングマン


ミコとアケミのジャングルアドベンチャー

デーモンズリング

暗黒星雲

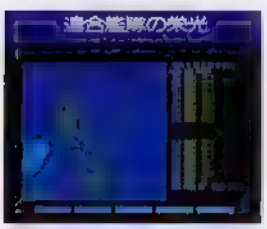
原宿アフターダーク

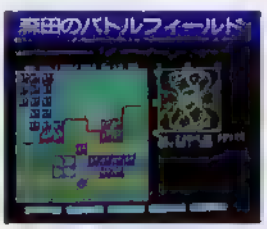
アンジェラス

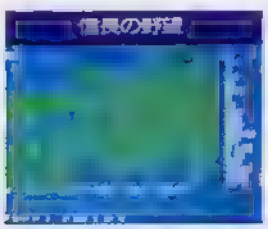
殺人倶楽部

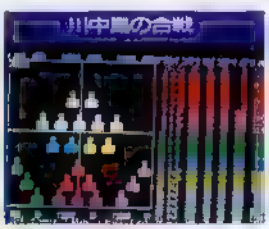
セイバー

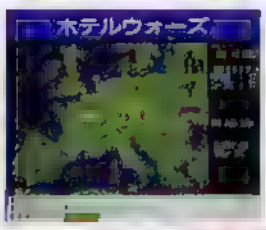
シミュレーションゲーム【SLGの10年】

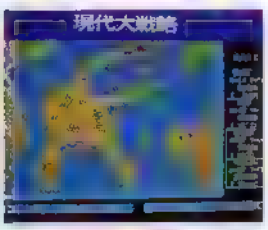




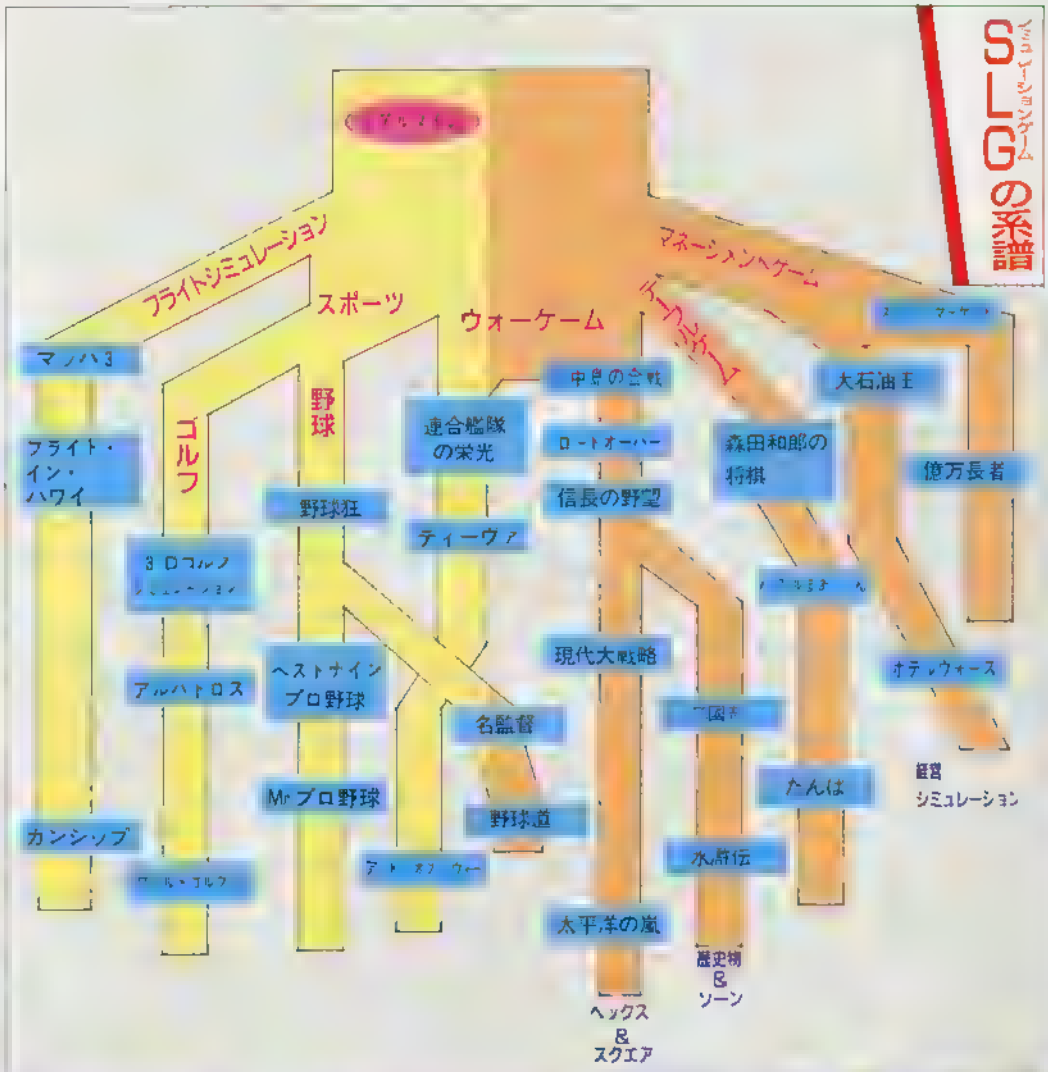


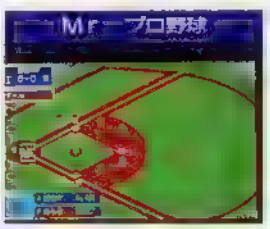


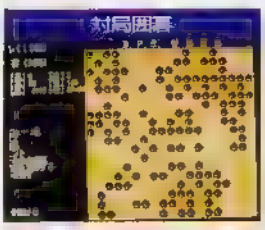


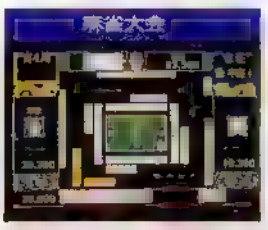


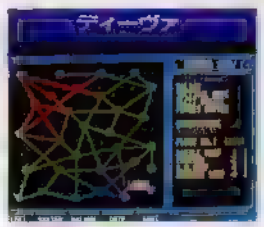
シミュレーションゲーム SLGの系譜











【RPGの10年】

ロールプレイングゲーム

現在、パソコン、ファミコンを問わずわが世の春を謳歌しているRPGの日本の夜明けは、83年12月に発売された『ザ・ブラックオニキス（BPS）』にまでさかのぼる。それ以前のRPGといえば、アップルユーザーが『ウィザードリィ』『ウルティマ』などの輸入版をプレイするマニアックな世界であり、日本人にはプレイに入るまでの設定を覚えるのさえ難しく、とっつきにくいという印象をぬぐいきれなかった。さらに、初期の国産RPGのレベルが著しく低かったことも、敬遠される一因となった。『ザ・ブラックオニキス』の成功は、ゲームの完成度の高さと、わかりやすいグラフィック処理にあった。そして、日本のゲームプレイヤーに新しいRPGの世界を開いてくれたのである。

自分で設定したキャラクターを成長させることができるという体験は、プレイヤーにとって非常に新鮮な驚きであったこの驚きは、やがて発売される『夢幻の心臓』（クリスタル・ソフト）へとつながる。このゲームにはこれまでの常識を打ち破った、リアルで大きなグラフィックが搭載されていたのである。また、ブラックオニキスが3Dであったのに対し、『夢幻の心臓』の基本が平面であったのも人気の要因であった。アクセス時間の長さにもかかわらず熱狂した人間は多い。

84年1月に発売された『ドラゴンスレイヤー（日本ファルコム）』は、RPGにアドベンチャーとリアルタイム制を導入した画期的なソフトだった。これ以降、RPGという幹は大きく2つに枝分かれし、それぞれ独自のチャンネルとして、ともに成長していくことになる。『ドラゴンスレイヤー』が生まれた84年は、まさにリアルタイム（アクション）RPGがいっきに開化する年となった。同月に『カレイジアス・ヘルセウス（コスモス・コンピューター）』、そして12月にはドラスレと人気を分けることになる『ハイドライド（T&Eソフト）』が登場したのである。以後、この流れは『メルヘン・ヴェール（システムサコム）』『ヘリコイド（マイクロキャビン）』『レリクス（ゼネラル・システム）』と受け継がれていく。

また、このRPGが流行するにつれ、アクションやシューティングゲームで、主人公や自機がアイテムを取って成長するように設定し、アクションRPGなどとクレジットされるようになったが、これはあくまでアクション・シューティングゲームであり、いわゆるアクションRPGとは性質を異にしているのはいうまでもない。しかし、RPG的なゲーム設定、考え方が、一般化した、との声もあるかもしれない。

九、本格派RPGは、3D型では『リザード（クリスタル・ソフト）』、コズミックソルジャー（一時堂）などに、平面型は『紅茶の封印（一時堂）』や『ディガンの魔石（アーテック）』へと受け継がれ、時代とともさまざまな進化を遂げ、現在に、そっている

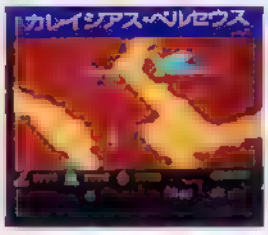
しかし、84年より続いたRPG全盛時代は、SLGブームの復活により、終焉を迎えつつある。ゲームの内容がマンネリ化してきたために、ユーザーに飽きられてしまったということが、いちばんの原因であろう。新しいシステム、斬新なアイデアの登場が待たれる、今日このごろである。

ルムファントを倒す、
アクションRPG

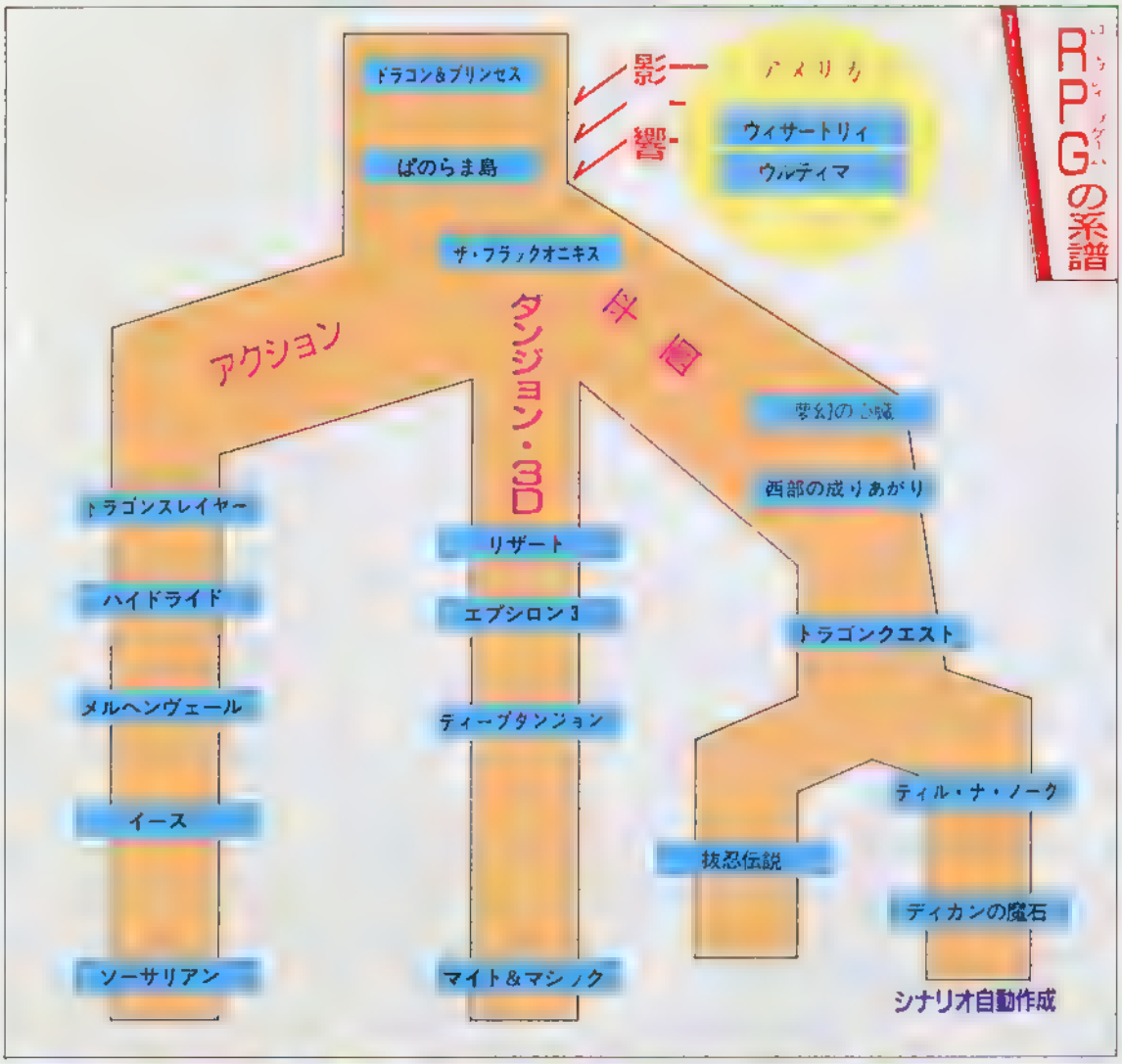
ンスタ
あった。

アメリカの古典的名作
PGに与えた影響は大きい

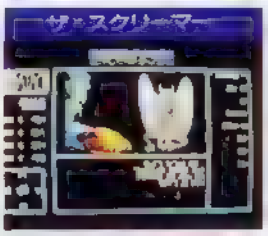
主人公の能力（ジャンプ力や走力）
かリアルタイムに表現され



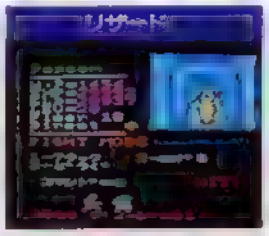
操作性はイマイチだ
かりやすいソフト


RPGの系譜
ドラゴン&プリンセス
ぱのらま島
影響
アメリカ
ウィザードリィ
ウルティマ
ザ・ブラックオニキス
アクション
ダンジョン・3D
冒険
夢幻の心臓
西部の成りあがり
トラゴンスレイヤー
リザート
ハイドライド
エプシロン3
トラゴンクエスト
メルヘンヴェール
ディープダンジョン
ティル・ナ・ノーク
イース
抜忍伝説
ディカンの魔石
ソーサリアン
マイト&マシック
シナリオ自動作成

イース


ザ・スクリーマー

コズミックソルジャー


リザード

抜忍伝説

ドラゴンクエスト

マイト&マジック

メルヘンヴェール

【アダルトソフトの10年】

アダルトソフトの歴史も、最初はア[illegible]フトの輸入ソフトなどに始まって、Hは[illegible]・人びとたちである、ということになろう。

大きく八三年頃からアダルトソフ[illegible]されたのは、８２年ナイトライフ[illegible]とともに[illegible]体位[illegible]

[illegible]グラフィック[illegible]

同年発表された[illegible]は、野球拳で女の子を脱がす[illegible]法なゲームで、アダルトソフト[illegible]

アダルトソフト[illegible]トカーは、ますます[illegible]ドハンター[illegible]不倫モノ[illegible]は、[illegible]ＲＰＧ、女子大生とのデートシミュレーションなど、そして、この時期のアダルトソフトで忘れてはならない存在が、ＳＳれの[illegible]である。人類マル秘物語[illegible]七（まんび）など、あの独特のネーミングだ。[illegible]まさに新鮮[illegible]れるなか、合言葉だ。

[illegible]は、数々[illegible]作が生まれるきっかけとなった[illegible]アダルトソフトの世界で行動の選択を楽しむ[illegible]作たちが[illegible]ある[illegible]現在も[illegible]ケンのヒ[illegible]作品である。

また[illegible]ソフトが[illegible]動きを[illegible]後多くのソフトが動きを取り入れ、[illegible]キングクロスワード[illegible]ファンでは、[illegible]ファンタイズ[illegible]へな[illegible]、演出、衝撃をリアル[illegible]などゲームとして[illegible]たのもこのころである。

こうして[illegible]をエスカレートしていったアダルトソフトであるが、[illegible]は、[illegible]デートゲームということで、国会でも取り上げられる[illegible]明の作品を[illegible]いる者にとっては、ポ[illegible]セントのソフトばかりである。

最近の傾向としては、カメラワークをつめたフォト[illegible]や、セ[illegible]ソフトの[illegible]一楽しむ[illegible]集、より洗練された[illegible]やＲＰＧ、そして女の子とのふれあいシミュレーションなど、なんでもこい、といった感じで、多様なソフトが制作され続けている。中でも[illegible]しながら、[illegible]ソフトの存在だ。ここ[illegible]、この年、各種[illegible]作されるようになった[illegible]ことがいる[illegible]は、[illegible]ソフト[illegible]を少[illegible]見劣りする点もあるが、グラフィックの質、迫力さでは、現時点で大きく水を開けているといっても、過言ではない。

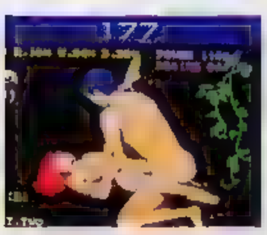
なんといっても、アダルトソフトの基本はスケベ心。原点に戻ってHを楽しませてくれるソフトの出現を、願ってやまないものである。

学園ものＡＶＧの元祖。セ[illegible]
[illegible]に思わず興奮してしまった

[illegible]

[illegible]

[illegible]



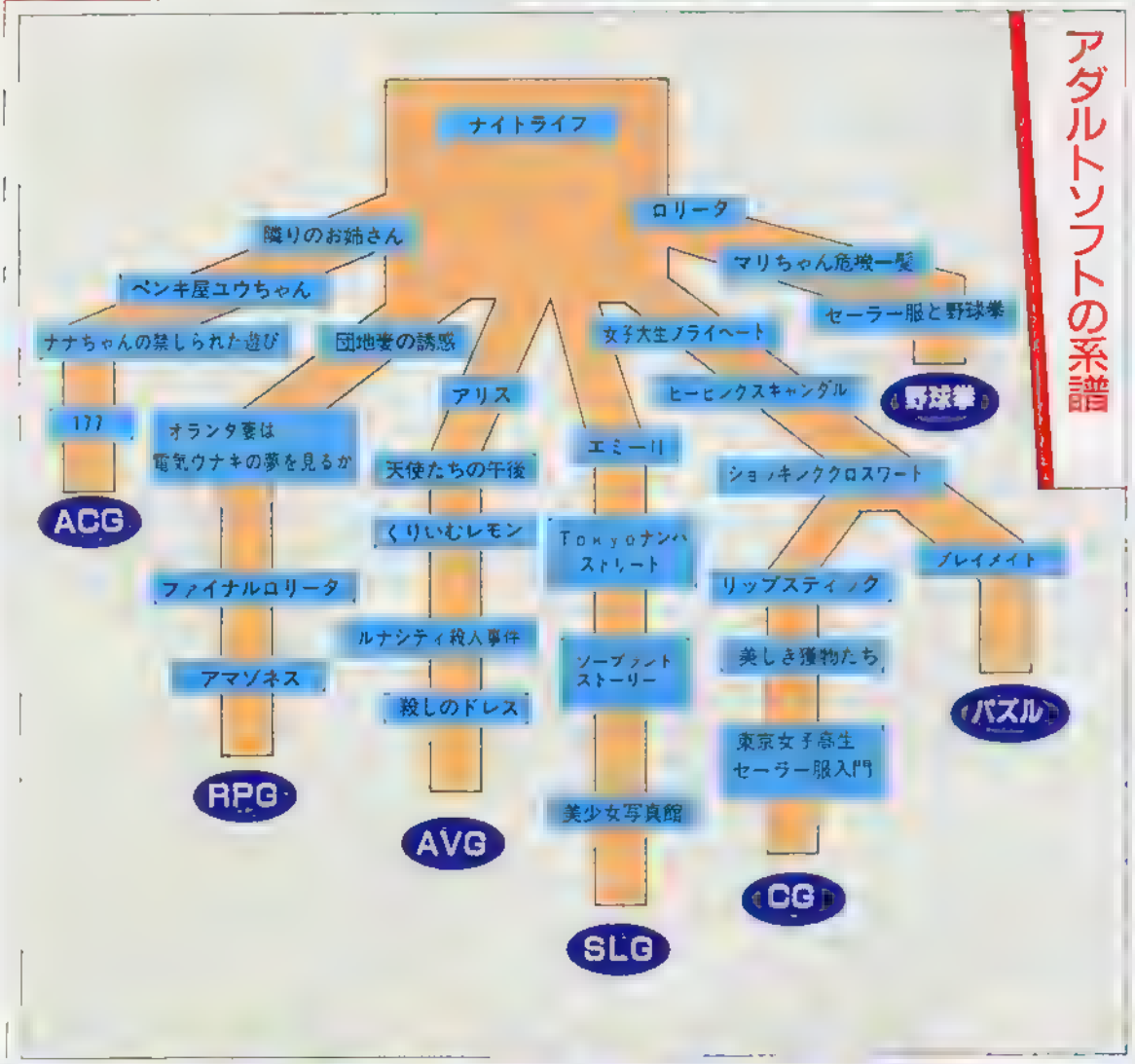
ゲーム[illegible]目的[illegible]
もあり、社会問題になった

[illegible]

[illegible]

[illegible]

アダルトソフトの系譜

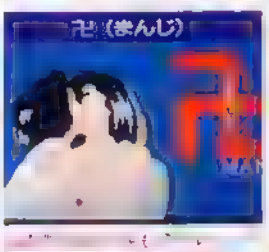

ナイトライフ
隣りのお姉さん
ロリータ
ペンキ屋ユウちゃん
マリちゃん危機一髪
セーラー服と野球拳
ナナちゃんの禁しられた遊び
団地妻の誘惑
女子大生プライベート
野球拳
177
アリス
ヒーピングスキャンダル
オランダ妻は電気ウナギの夢を見るか
エミーII
ショッキングクロスワード
天使たちの午後
くりいむレモン
Tokyoナンパストリート
ブレイメイト
ファイナルロリータ
リップスティック
ルナシティ殺人事件
ソープランドストーリー
美しき獲物たち
アマゾネス
殺しのドレス
東京女子高生セーラー服入門
パズル
RPG
AVG
美少女写真館
CG
SLG
ACG

ナナちゃんの禁じられた遊び

ロリータII

聖女伝説

ショッキングクロスワード


卍(まんじ)

ペンキ屋ユウちゃん

殺しのドレス

美少女写真館

ハードウェア編

あの雑誌、あのソフトハウスはいま…

私進分歩、年ひと昔、来月のことを思うと鬼が笑う、どう表現してもいいが、コンピュータの変遷ほど変化の激しいものはない。死屍累累たるハードの移り変わりを見ると、残酷というか、もったいないというか、手放しで進歩を喜べない気持ちになってくる。脚光を浴びて迎えられたスターたち、アッという間にオシャレ者になり、ボロ雑巾になり、ゴミ箱へ……。

ある人はこれを戦場に例えるが、数々の戦いを経て、この世界は、ASCII、日本にはNEC、PC-8001、PC-8801、FM-7、FM-8、FM-77、X1、MZ-2000、MZ-2200、PC-6001、PC-6001mkII、PC-6601、PC-6601SR、MSX、PC-98LT、PC-98XA、PC-98XL、PC-98XL²、PC-98DO、PC-98DO+、PC-98GS、PC-98GS+、PC-98RL、PC-98RA、PC-98RX、PC-98RX21、PC-98RA21、PC-98RA25、PC-98RA25S、PC-98RA25SX、PC-98RA25SR、PC-98RA25SR2、PC-98RA25SR3、PC-98RA25SR4、PC-98RA25SR5、PC-98RA25SR6、PC-98RA25SR7、PC-98RA25SR8、PC-98RA25SR9、PC-98RA25SR10、PC-98RA25SR11、PC-98RA25SR12、PC-98RA25SR13、PC-98RA25SR14、PC-98RA25SR15、PC-98RA25SR16、PC-98RA25SR17、PC-98RA25SR18、PC-98RA25SR19、PC-98RA25SR20、PC-98RA25SR21、PC-98RA25SR22、PC-98RA25SR23、PC-98RA25SR24、PC-98RA25SR25、PC-98RA25SR26、PC-98RA25SR27、PC-98RA25SR28、PC-98RA25SR29、PC-98RA25SR30、PC-98RA25SR31、PC-98RA25SR32、PC-98RA25SR33、PC-98RA25SR34、PC-98RA25SR35、PC-98RA25SR36、PC-98RA25SR37、PC-98RA25SR38、PC-98RA25SR39、PC-98RA25SR40、PC-98RA25SR41、PC-98RA25SR42、PC-98RA25SR43、PC-98RA25SR44、PC-98RA25SR45、PC-98RA25SR46、PC-98RA25SR47、PC-98RA25SR48、PC-98RA25SR49、PC-98RA25SR50、PC-98RA25SR51、PC-98RA25SR52、PC-98RA25SR53、PC-98RA25SR54、PC-98RA25SR55、PC-98RA25SR56、PC-98RA25SR57、PC-98RA25SR58、PC-98RA25SR59、PC-98RA25SR60、PC-98RA25SR61、PC-98RA25SR62、PC-98RA25SR63、PC-98RA25SR64、PC-98RA25SR65、PC-98RA25SR66、PC-98RA25SR67、PC-98RA25SR68、PC-98RA25SR69、PC-98RA25SR70、PC-98RA25SR71、PC-98RA25SR72、PC-98RA25SR73、PC-98RA25SR74、PC-98RA25SR75、PC-98RA25SR76、PC-98RA25SR77、PC-98RA25SR78、PC-98RA25SR79、PC-98RA25SR80、PC-98RA25SR81、PC-98RA25SR82、PC-98RA25SR83、PC-98RA25SR84、PC-98RA25SR85、PC-98RA25SR86、PC-98RA25SR87、PC-98RA25SR88、PC-98RA25SR89、PC-98RA25SR90、PC-98RA25SR91、PC-98RA25SR92、PC-98RA25SR93、PC-98RA25SR94、PC-98RA25SR95、PC-98RA25SR96、PC-98RA25SR97、PC-98RA25SR98、PC-98RA25SR99、PC-98RA25SR100、PC-98RA25SR101、PC-98RA25SR102、PC-98RA25SR103、PC-98RA25SR104、PC-98RA25SR105、PC-98RA25SR106、PC-98RA25SR107、PC-98RA25SR108、PC-98RA25SR109、PC-98RA25SR110、PC-98RA25SR111、PC-98RA25SR112、PC-98RA25SR113、PC-98RA25SR114、PC-98RA25SR115、PC-98RA25SR116、PC-98RA25SR117、PC-98RA25SR118、PC-98RA25SR119、PC-98RA25SR120、PC-98RA25SR121、PC-98RA25SR122、PC-98RA25SR123、PC-98RA25SR124、PC-98RA25SR125、PC-98RA25SR126、PC-98RA25SR127、PC-98RA25SR128、PC-98RA25SR129、PC-98RA25SR130、PC-98RA25SR131、PC-98RA25SR132、PC-98RA25SR133、PC-98RA25SR134、PC-98RA25SR135、PC-98RA25SR136、PC-98RA25SR137、PC-98RA25SR138、PC-98RA25SR139、PC-98RA25SR140、PC-98RA25SR141、PC-98RA25SR142、PC-98RA25SR143、PC-98RA25SR144、PC-98RA25SR145、PC-98RA25SR146、PC-98RA25SR147、PC-98RA25SR148、PC-98RA25SR149、PC-98RA25SR150、PC-98RA25SR151、PC-98RA25SR152、PC-98RA25SR153、PC-98RA25SR154、PC-98RA25SR155、PC-98RA25SR156、PC-98RA25SR157、PC-98RA25SR158、PC-98RA25SR159、PC-98RA25SR160、PC-98RA25SR161、PC-98RA25SR162、PC-98RA25SR163、PC-98RA25SR164、PC-98RA25SR165、PC-98RA25SR166、PC-98RA25SR167、PC-98RA25SR168、PC-98RA25SR169、PC-98RA25SR170、PC-98RA25SR171、PC-98RA25SR172、PC-98RA25SR173、PC-98RA25SR174、PC-98RA25SR175、PC-98RA25SR176、PC-98RA25SR177、PC-98RA25SR178、PC-98RA25SR179、PC-98RA25SR180、PC-98RA25SR181、PC-98RA25SR182、PC-98RA25SR183、PC-98RA25SR184、PC-98RA25SR185、PC-98RA25SR186、PC-98RA25SR187、PC-98RA25SR188、PC-98RA25SR189、PC-98RA25SR190、PC-98RA25SR191、PC-98RA25SR192、PC-98RA25SR193、PC-98RA25SR194、PC-98RA25SR195、PC-98RA25SR196、PC-98RA25SR197、PC-98RA25SR198、PC-98RA25SR199、PC-98RA25SR200、PC-98RA25SR201、PC-98RA25SR202、PC-98RA25SR203、PC-98RA25SR204、PC-98RA25SR205、PC-98RA25SR206、PC-98RA25SR207、PC-98RA25SR208、PC-98RA25SR209、PC-98RA25SR210、PC-98RA25SR211、PC-98RA25SR212、PC-98RA25SR213、PC-98RA25SR214、PC-98RA25SR215、PC-98RA25SR216、PC-98RA25SR217、PC-98RA25SR218、PC-98RA25SR219、PC-98RA25SR220、PC-98RA25SR221、PC-98RA25SR222、PC-98RA25SR223、PC-98RA25SR224、PC-98RA25SR225、PC-98RA25SR226、PC-98RA25SR227、PC-98RA25SR228、PC-98RA25SR229、PC-98RA25SR230、PC-98RA25SR231、PC-98RA25SR232、PC-98RA25SR233、PC-98RA25SR234、PC-98RA25SR235、PC-98RA25SR236、PC-98RA25SR237、PC-98RA25SR238、PC-98RA25SR239、PC-98RA25SR240、PC-98RA25SR241、PC-98RA25SR242、PC-98RA25SR243、PC-98RA25SR244、PC-98RA25SR245、PC-98RA25SR246、PC-98RA25SR247、PC-98RA25SR248、PC-98RA25SR249、PC-98RA25SR250、PC-98RA25SR251、PC-98RA25SR252、PC-98RA25SR253、PC-98RA25SR254、PC-98RA25SR255、PC-98RA25SR256、PC-98RA25SR257、PC-98RA25SR258、PC-98RA25SR259、PC-98RA25SR260、PC-98RA25SR261、PC-98RA25SR262、PC-98RA25SR263、PC-98RA25SR264、PC-98RA25SR265、PC-98RA25SR266、PC-98RA25SR267、PC-98RA25SR268、PC-98RA25SR269、PC-98RA25SR270、PC-98RA25SR271、PC-98RA25SR272、PC-98RA25SR273、PC-98RA25SR274、PC-98RA25SR275、PC-98RA25SR276、PC-98RA25SR277、PC-98RA25SR278、PC-98RA25SR279、PC-98RA25SR280、PC-98RA25SR281、PC-98RA25SR282、PC-98RA25SR283、PC-98RA25SR284、PC-98RA25SR285、PC-98RA25SR286、PC-98RA25SR287、PC-98RA25SR288、PC-98RA25SR289、PC-98RA25SR290、PC-98RA25SR291、PC-98RA25SR292、PC-98RA25SR293、PC-98RA25SR294、PC-98RA25SR295、PC-98RA25SR296、PC-98RA25SR297、PC-98RA25SR298、PC-98RA25SR299、PC-98RA25SR300、PC-98RA25SR301、PC-98RA25SR302、PC-98RA25SR303、PC-98RA25SR304、PC-98RA25SR305、PC-98RA25SR306、PC-98RA25SR307、PC-98RA25SR308、PC-98RA25SR309、PC-98RA25SR310、PC-98RA25SR311、PC-98RA25SR312、PC-98RA25SR313、PC-98RA25SR314、PC-98RA25SR315、PC-98RA25SR316、PC-98RA25SR317、PC-98RA25SR318、PC-98RA25SR319、PC-98RA25SR320、PC-98RA25SR321、PC-98RA25SR322、PC-98RA25SR323、PC-98RA25SR324、PC-98RA25SR325、PC-98RA25SR326、PC-98RA25SR327、PC-98RA25SR328、PC-98RA25SR329、PC-98RA25SR330、PC-98RA25SR331、PC-98RA25SR332、PC-98RA25SR333、PC-98RA25SR334、PC-98RA25SR335、PC-98RA25SR336、PC-98RA25SR337、PC-98RA25SR338、PC-98RA25SR339、PC-98RA25SR340、PC-98RA25SR341、PC-98RA25SR342、PC-98RA25SR343、PC-98RA25SR344、PC-98RA25SR345、PC-98RA25SR346、PC-98RA25SR347、PC-98RA25SR348、PC-98RA25SR349、PC-98RA25SR350、PC-98RA25SR351、PC-98RA25SR352、PC-98RA25SR353、PC-98RA25SR354、PC-98RA25SR355、PC-98RA25SR356、PC-98RA25SR357、PC-98RA25SR358、PC-98RA25SR359、PC-98RA25SR360、PC-98RA25SR361、PC-98RA25SR362、PC-98RA25SR363、PC-98RA25SR364、PC-98RA25SR365、PC-98RA25SR366、PC-98RA25SR367、PC-98RA25SR368、PC-98RA25SR369、PC-98RA25SR370、PC-98RA25SR371、PC-98RA25SR372、PC-98RA25SR373、PC-98RA25SR374、PC-98RA25SR375、PC-98RA25SR376、PC-98RA25SR377、PC-98RA25SR378、PC-98RA25SR379、PC-98RA25SR380、PC-98RA25SR381、PC-98RA25SR382、PC-98RA25SR383、PC-98RA25SR384、PC-98RA25SR385、PC-98RA25SR386、PC-98RA25SR387、PC-98RA25SR388、PC-98RA25SR389、PC-98RA25SR390、PC-98RA25SR391、PC-98RA25SR392、PC-98RA25SR393、PC-98RA25SR394、PC-98RA25SR395、PC-98RA25SR396、PC-98RA25SR397、PC-98RA25SR398、PC-98RA25SR399、PC-98RA25SR400、PC-98RA25SR401、PC-98RA25SR402、PC-98RA25SR403、PC-98RA25SR404、PC-98RA25SR405、PC-98RA25SR406、PC-98RA25SR407、PC-98RA25SR408、PC-98RA25SR409、PC-98RA25SR410、PC-98RA25SR411、PC-98RA25SR412、PC-98RA25SR413、PC-98RA25SR414、PC-98RA25SR415、PC-98RA25SR416、PC-98RA25SR417、PC-98RA25SR418、PC-98RA25SR419、PC-98RA25SR420、PC-98RA25SR421、PC-98RA25SR422、PC-98RA25SR423、PC-98RA25SR424、PC-98RA25SR425、PC-98RA25SR426、PC-98RA25SR427、PC-98RA25SR428、PC-98RA25SR429、PC-98RA25SR430、PC-98RA25SR431、PC-98RA25SR432、PC-98RA25SR433、PC-98RA25SR434、PC-98RA25SR435、PC-98RA25SR436、PC-98RA25SR437、PC-98RA25SR438、PC-98RA25SR439、PC-98RA25SR440、PC-98RA25SR441、PC-98RA25SR442、PC-98RA25SR443、PC-98RA25SR444、PC-98RA25SR445、PC-98RA25SR446、PC-98RA25SR447、PC-98RA25SR448、PC-98RA25SR449、PC-98RA25SR450、PC-98RA25SR451、PC-98RA25SR452、PC-98RA25SR453、PC-98RA25SR454、PC-98RA25SR455、PC-98RA25SR456、PC-98RA25SR457、PC-98RA25SR458、PC-98RA25SR459、PC-98RA25SR460、PC-98RA25SR461、PC-98RA25SR462、PC-98RA25SR463、PC-98RA25SR464、PC-98RA25SR465、PC-98RA25SR466、PC-98RA25SR467、PC-98RA25SR468、PC-98RA25SR469、PC-98RA25SR470、PC-98RA25SR471、PC-98RA25SR472、PC-98RA25SR473、PC-98RA25SR474、PC-98RA25SR475、PC-98RA25SR476、PC-98RA25SR477、PC-98RA25SR478、PC-98RA25SR479、PC-98RA25SR480、PC-98RA25SR481、PC-98RA25SR482、PC-98RA25SR483、PC-98RA25SR484、PC-98RA25SR485、PC-98RA25SR486、PC-98RA25SR487、PC-98RA25SR488、PC-98RA25SR489、PC-98RA25SR490、PC-98RA25SR491、PC-98RA25SR492、PC-98RA25SR493、PC-98RA25SR494、PC-98RA25SR495、PC-98RA25SR496、PC-98RA25SR497、PC-98RA25SR498、PC-98RA25SR499、PC-98RA25SR500、PC-98RA25SR501、PC-98RA25SR502、PC-98RA25SR503、PC-98RA25SR504、PC-98RA25SR505、PC-98RA25SR506、PC-98RA25SR507、PC-98RA25SR508、PC-98RA25SR509、PC-98RA25SR510、PC-98RA25SR511、PC-98RA25SR512、PC-98RA25SR513、PC-98RA25SR514、PC-98RA25SR515、PC-98RA25SR516、PC-98RA25SR517、PC-98RA25SR518、PC-98RA25SR519、PC-98RA25SR520、PC-98RA25SR521、PC-98RA25SR522、PC-98RA25SR523、PC-98RA25SR524、PC-98RA25SR525、PC-98RA25SR526、PC-98RA25SR527、PC-98RA25SR528、PC-98RA25SR529、PC-98RA25SR530、PC-98RA25SR531、PC-98RA25SR532、PC-98RA25SR533、PC-98RA25SR534、PC-98RA25SR535、PC-98RA25SR536、PC-98RA25SR537、PC-98RA25SR538、PC-98RA25SR539、PC-98RA25SR540、PC-98RA25SR541、PC-98RA25SR542、PC-98RA25SR543、PC-98RA25SR544、PC-98RA25SR545、PC-98RA25SR546、PC-98RA25SR547、PC-98RA25SR548、PC-98RA25SR549、PC-98RA25SR550、PC-98RA25SR551、PC-98RA25SR552、PC-98RA25SR553、PC-98RA25SR554、PC-98RA25SR555、PC-98RA25SR556、PC-98RA25SR557、PC-98RA25SR558、PC-98RA25SR559、PC-98RA25SR560、PC-98RA25SR561、PC-98RA25SR562、PC-98RA25SR563、PC-98RA25SR564、PC-98RA25SR565、PC-98RA25SR566、PC-98RA25SR567、PC-98RA25SR568、PC-98RA25SR569、PC-98RA25SR570、PC-98RA25SR571、PC-98RA25SR572、PC-98RA25SR573、PC-98RA25SR574、PC-98RA25SR575、PC-98RA25SR576、PC-98RA25SR577、PC-98RA25SR578、PC-98RA25SR579、PC-98RA25SR580、PC-98RA25SR581、PC-98RA25SR582、PC-98RA25SR583、PC-98RA25SR584、PC-98RA25SR585、PC-98RA25SR586、PC-98RA25SR587、PC-98RA25SR588、PC-98RA25SR589、PC-98RA25SR590、PC-98RA25SR591、PC-98RA25SR592、PC-98RA25SR593、PC-98RA25SR594、PC-98RA25SR595、PC-98RA25SR596、PC-98RA25SR597、PC-98RA25SR598、PC-98RA25SR599、PC-98RA25SR600、PC-98RA25SR601、PC-98RA25SR602、PC-98RA25SR603、PC-98RA25SR604、PC-98RA25SR605、PC-98RA25SR606、PC-98RA25SR607、PC-98RA25SR608、PC-98RA25SR609、PC-98RA25SR610、PC-98RA25SR611、PC-98RA25SR612、PC-98RA25SR613、PC-98RA25SR614、PC-98RA25SR615、PC-98RA25SR616、PC-98RA25SR617、PC-98RA25SR618、PC-98RA25SR619、PC-98RA25SR620、PC-98RA25SR621、PC-98RA25SR622、PC-98RA25SR623、PC-98RA25SR624、PC-98RA25SR625、PC-98RA25SR626、PC-98RA25SR627、PC-98RA25SR628、PC-98RA25SR629、PC-98RA25SR630、PC-98RA25SR631、PC-98RA25SR632、PC-98RA25SR633、PC-98RA25SR634、PC-98RA25SR635、PC-98RA25SR636、PC-98RA25SR637、PC-98RA25SR638、PC-98RA25SR639、PC-98RA25SR640、PC-98RA25SR641、PC-98RA25SR642、PC-98RA25SR643、PC-98RA25SR644、PC-98RA25SR645、PC-98RA25SR646、PC-98RA25SR647、PC-98RA25SR648、PC-98RA25SR649、PC-98RA25SR650、PC-98RA25SR651、PC-98RA25SR652、PC-98RA25SR653、PC-98RA25SR654、PC-98RA25SR655、PC-98RA25SR656、PC-98RA25SR657、PC-98RA25SR658、PC-98RA25SR659、PC-98RA25SR660、PC-98RA25SR661、PC-98RA25SR662、PC-98RA25SR663、PC-98RA25SR664、PC-98RA25SR665、PC-98RA25SR666、PC-98RA25SR667、PC-98RA25SR668、PC-98RA25SR669、PC-98RA25SR670、PC-98RA25SR671、PC-98RA25SR672、PC-98RA25SR673、PC-98RA25SR674、PC-98RA25SR675、PC-98RA25SR676、PC-98RA25SR677、PC-98RA25SR678、PC-98RA25SR679、PC-98RA25SR680、PC-98RA25SR681、PC-98RA25SR682、PC-98RA25SR683、PC-98RA25SR684、PC-98RA25SR685、PC-98RA25SR686、PC-98RA25SR687、PC-98RA25SR688、PC-98RA25SR689、PC-98RA25SR690、PC-98RA25SR691、PC-98RA25SR692、PC-98RA25SR693、PC-98RA25SR694、PC-98RA25SR695、PC-98RA25SR696、PC-98RA25SR697、PC-98RA25SR698、PC-98RA25SR699、PC-98RA25SR700、PC-98RA25SR701、PC-98RA25SR702、PC-98RA25SR703、PC-98RA25SR704、PC-98RA25SR705、PC-98RA25SR706、PC-98RA25SR707、PC-98RA25SR708、PC-98RA25SR709、PC-98RA25SR710、PC-98RA25SR711、PC-98RA25SR712、PC-98RA25SR713、PC-98RA25SR714、PC-98RA25SR715、PC-98RA25SR716、PC-98RA25SR717、PC-98RA25SR718、PC-98RA25SR719、PC-98RA25SR720、PC-98RA25SR721、PC-98RA25SR722、PC-98RA25SR723、PC-98RA25SR724、PC-98RA25SR725、PC-98RA25SR726、PC-98RA25SR727、PC-98RA25SR728、PC-98RA25SR729、PC-98RA25SR730、PC-98RA25SR731、PC-98RA25SR732、PC-98RA25SR733、PC-98RA25SR734、PC-98RA25SR735、PC-98RA25SR736、PC-98RA25SR737、PC-98RA25SR738、PC-98RA25SR739、PC-98RA25SR740、PC-98RA25SR741、PC-98RA25SR742、PC-98RA25SR743、PC-98RA25SR744、PC-98RA25SR745、PC-98RA25SR746、PC-98RA25SR747、PC-98RA25SR748、PC-98RA25SR749、PC-98RA25SR750、PC-98RA25SR751、PC-98RA25SR752、PC-98RA25SR753、PC-98RA25SR754、PC-98RA25SR755、PC-98RA25SR756、PC-98RA25SR757、PC-98RA25SR758、PC-98RA25SR759、PC-98RA25SR760、PC-98RA25SR761、PC-98RA25SR762、PC-98RA25SR763、PC-98RA25SR764、PC-98RA25SR765、PC-98RA25SR766、PC-98RA25SR767、PC-98RA25SR768、PC-98RA25SR769、PC-98RA25SR770、PC-98RA25SR771、PC-98RA25SR772、PC-98RA25SR773、PC-98RA25SR774、PC-98RA25SR775、PC-98RA25SR776、PC-98RA25SR777、PC-98RA25SR778、PC-98RA25SR779、PC-98RA25SR780、PC-98RA25SR781、PC-98RA25SR782、PC-98RA25SR783、PC-98RA25SR784、PC-98RA25SR785、PC-98RA25SR786、PC-98RA25SR787、PC-98RA25SR788、PC-98RA25SR789、PC-98RA25SR790、PC-98RA25SR791、PC-98RA25SR792、PC-98RA25SR793、PC-98RA25SR794、PC-98RA25SR795、PC-98RA25SR796、PC-98RA25SR797、PC-98RA25SR798、PC-98RA25SR799、PC-98RA25SR800、PC-98RA25SR801、PC-98RA25SR802、PC-98RA25SR803、PC-98RA25SR804、PC-98RA25SR805、PC-98RA25SR806、PC-98RA25SR807、PC-98RA25SR808、PC-98RA25SR809、PC-98RA25SR810、PC-98RA25SR811、PC-98RA25SR812、PC-98RA25SR813、PC-98RA25SR814、PC-98RA25SR815、PC-98RA25SR816、PC-98RA25SR817、PC-98RA25SR818、PC-98RA25SR819、PC-98RA25SR820、PC-98RA25SR821、PC-98RA25SR822、PC-98RA25SR823、PC-98RA25SR824、PC-98RA25SR825、PC-98RA25SR826、PC-98RA25SR827、PC-98RA25SR828、PC-98RA25SR829、PC-98RA25SR830、PC-98RA25SR831、PC-98RA25SR832、PC-98RA25SR833、PC-98RA25SR834、PC-98RA25SR835、PC-98RA25SR836、PC-98RA25SR837、PC-98RA25SR838、PC-98RA25SR839、PC-98RA25SR840、PC-98RA25SR841、PC-98RA25SR842、PC-98RA25SR843、PC-98RA25SR844、PC-98RA25SR845、PC-98RA25SR846、PC-98RA25SR847、PC-98RA25SR848、PC-98RA25SR849、PC-98RA25SR850、PC-98RA25SR851、PC-98RA25SR852、PC-98RA25SR853、PC-98RA25SR854、PC-98RA25SR855、PC-98RA25SR856、PC-98RA25SR857、PC-98RA25SR858、PC-98RA25SR859、PC-98RA25SR860、PC-98RA25SR861、PC-98RA25SR862、PC-98RA25SR863、PC-98RA25SR864、PC-98RA25SR865、PC-98RA25SR866、PC-98RA25SR867、PC-98RA25SR868、PC-98RA25SR869、PC-98RA25SR870、PC-98RA25SR871、PC-98RA25SR872、PC-98RA25SR873、PC-98RA25SR874、PC-98RA25SR875、PC-98RA25SR876、PC-98RA25SR877、PC-98RA25SR878、PC-98RA25SR879、PC-98RA25SR880、PC-98RA25SR881、PC-98RA25SR882、PC-98RA25SR883、PC-98RA25SR884、PC-98RA25SR885、PC-98RA25SR886、PC-98RA25SR887、PC-98RA25SR888、PC-98RA25SR889、PC-98RA25SR890、PC-98RA25SR891、PC-98RA25SR892、PC-98RA25SR893、PC-98RA25SR894、PC-98RA25SR895、PC-98RA25SR896、PC-98RA25SR897、PC-98RA25SR898、PC-98RA25SR899、PC-98RA25SR900、PC-98RA25SR901、PC-98RA25SR902、PC-98RA25SR903、PC-98RA25SR904、PC-98RA25SR905、PC-98RA25SR906、PC-98RA25SR907、PC-98RA25SR908、PC-98RA25SR909、PC-98RA25SR910、PC-98RA25SR911、PC-98RA25SR912、PC-98RA25SR913、PC-98RA25SR914、PC-98RA25SR915、PC-98RA25SR916、PC-98RA25SR917、PC-98RA25SR918、PC-98RA25SR919、PC-98RA25SR920、PC-98RA25SR921、PC-98RA25SR922、PC-98RA25SR923、PC-98RA25SR924、PC-98RA25SR925、PC-98RA25SR926、PC-98RA25SR927、PC-98RA25SR928、PC-98RA25SR929、PC-98RA25SR930、PC-98RA25SR931、PC-98RA25SR932、PC-98RA25SR933、PC-98RA25SR934、PC-98RA25SR935、PC-98RA25SR936、PC-98RA25SR937、PC-98RA25SR938、PC-98RA25SR939、PC-98RA25SR940、PC-98RA25SR941、PC-98RA25SR942、PC-98RA25SR943、PC-98RA25SR944、PC-98RA25SR945、PC-98RA25SR946、PC-98RA25SR947、PC-98RA25SR948、PC-98RA25SR949、PC-98RA25SR950、PC-98RA25SR951、PC-98RA25SR952、PC-98RA25SR953、PC-98RA25SR954、PC-98RA25SR955、PC-98RA25SR956、PC-98RA25SR957、PC-98RA25SR958、PC-98RA25SR959、PC-98RA25SR960、PC-98RA25SR961、PC-98RA25SR962、PC-98RA25SR963、PC-98RA25SR964、PC-98RA25SR965、PC-98RA25SR966、PC-98RA25SR967、PC-98RA25SR968、PC-98RA25SR969、PC-98RA25SR970、PC-98RA25SR971、PC-98RA25SR972、PC-98RA25SR973、PC-98RA25SR974、PC-98RA25SR975、PC-98RA25SR976、PC-98RA25SR977、PC-98RA25SR978、PC-98RA25SR979、PC-98RA25SR980、PC-98RA25SR981、PC-98RA25SR982、PC-98RA25SR983、PC-98RA25SR984、PC-98RA25SR985、PC-98RA25SR986、PC-98RA25SR987、PC-98RA25SR988、PC-98RA25SR989、PC-98RA25SR990、PC-98RA25SR991、PC-98RA25SR992、PC-98RA25SR993、PC-98RA25SR994、PC-98RA25SR995、PC-98RA25SR996、PC-98RA25SR997、PC-98RA25SR998、PC-98RA25SR999、PC-98RA25SR1000、PC-98RA25SR1001、PC-98RA25SR1002、PC-98RA25SR1003、PC-98RA25SR1004、PC-98RA25SR1005、PC-98RA25SR1006、PC-98RA25SR1007、PC-98RA25SR1008、PC-98RA25SR1009、PC-98RA25SR1010、PC-98RA25SR1011、PC-98RA25SR1012、PC-98RA25SR1013、PC-98RA25SR1014、PC-98RA25SR1015、PC-98RA25SR1016、PC-98RA25SR1017、PC-98RA25SR1018、PC-98RA25SR1019、PC-98RA25SR1020、PC-98RA25SR1021、PC-98RA25SR1022、PC-98RA25SR1023、PC-98RA25SR1024、PC-98RA25SR1025、PC-98RA25SR1026、PC-98RA25SR1027、PC-98RA25SR1028、PC-98RA25SR1029、PC-98RA25SR1030、PC-98RA25SR1031、PC-98RA25SR1032、PC-98RA25SR1033、PC-98RA25SR1034、PC-98RA25SR1035、PC-98RA25SR1036、PC-98RA25SR1037、PC-98RA25SR1038、PC-98RA25SR1039、PC-98RA25SR1040、PC-98RA25SR1041、PC-98RA25SR1042、PC-98RA25SR1043、PC-98RA25SR1044、PC-98RA25SR1045、PC-98RA25SR1046、PC-98RA25SR1047、PC-98RA25SR1048、PC-98RA25SR1049、PC-98RA25SR1050、PC-98RA25SR1051、PC-98RA25SR1052、PC-98RA25SR1053、PC-98RA25SR1054、PC-98RA25SR1055、PC-98RA25SR1056、PC-98RA25SR1057、PC-98RA25SR1058、PC-98RA25SR1059、PC-98RA25SR1060、PC-98RA25SR1061、PC-98RA25SR1062、PC-98RA25SR1063、PC-98RA25SR1064、PC-98RA25SR1065、PC-98RA25SR1066、PC-98RA25SR1067、PC-98RA25SR1068、PC-98RA25SR1069、PC-98RA25SR1070、PC-98RA25SR1071、PC-98RA25SR1072、PC-98RA25SR1073、PC-98RA25SR1074、PC-98RA25SR1075、PC-98RA25SR1076、PC-98RA25SR1077、PC-98RA25SR1078、PC-98RA25SR1079、PC-98RA25SR1080、PC-98RA25SR1081、PC-98RA25SR1082、PC-98RA25SR1083、PC-98RA25SR1084、PC-98RA25SR1085、PC-98RA25SR1086、PC-98RA25SR1087、PC-98RA25SR1088、PC-98RA25SR1089、PC-98RA25SR1090、PC-98RA25SR1091、PC-98RA25SR1092、PC-98RA25SR1093、PC-98RA25SR1094、PC-98RA25SR1095、PC-98RA25SR1096、PC-98RA25SR1097、PC-98RA25SR1098、PC-98RA25SR1099、PC-98RA25SR1100、PC-98RA25SR1101、PC-98RA25SR1102、PC-98RA25SR1103、PC-98RA25SR1104、PC-98RA25SR1105、PC-98RA25SR1106、PC-98RA25SR1107、PC-98RA25SR1108、PC-98RA25SR1109、PC-98RA25SR1110、PC-98RA25SR1111、PC-98RA25SR1112、PC-98RA25SR1113、PC-98RA25SR1114、PC-98RA25SR1115、PC-98RA25SR1116、PC-98RA25SR1117、PC-98RA25SR1118、PC-98RA25SR1119、PC-98RA25SR1120、PC-98RA25SR1121、PC-98RA25SR1122、PC-98RA25SR1123、PC-98RA25SR1124、PC-98RA25SR1125、PC-98RA25SR1126、PC-98RA25SR1127、PC-98RA25SR1128、PC-98RA25SR1129、PC-98RA25SR1130、PC-98RA25SR1131、PC-98RA25SR1132、PC-98RA25SR1133、PC-98RA25SR1134、PC-98RA25SR1135、PC-98RA25SR1136、PC-98RA25SR1137、PC-98RA25SR1138、PC-98RA25SR1139、PC-98RA25SR1140、PC-98RA25SR1141、PC-98RA25SR1142、PC-98RA25SR1143、PC-98RA25SR1144、PC-98RA25SR1145、PC-98RA25SR1146、PC-98RA25SR1147、PC-98RA25SR1148、PC-98RA25SR1149、PC-98RA25SR1150、PC-98RA25SR1151、PC-98RA25SR1152、PC-98RA25SR1153、PC-98RA25SR1154、PC-98RA25SR1155、PC-98RA25SR1156、PC-98RA25SR1157、PC-98RA25SR1158、PC-98RA25SR1159、PC-98RA25SR1160、PC-98RA25SR1161、PC-98RA25SR1162、PC-98RA25SR1163、PC-98RA25SR1164、PC-98RA25SR1165、PC-98RA25SR1166、PC-98RA25SR1167、PC-98RA25SR1168、PC-98RA25SR1169、PC-98RA25SR1170、PC-98RA25SR1171、PC-98RA25SR1172、PC-98RA25SR1173、PC-98RA25SR1174、PC-98RA25SR1175、PC-98RA25SR1176、PC-98RA25SR1177、PC-98RA25SR1178、PC-98RA25SR1179、PC-98RA25SR1180、PC-98RA25SR1181、PC-98RA25SR1182、PC-98RA25SR1183、PC-98RA25SR1184、PC-98RA25SR1185、PC-98RA25SR1186、PC-98RA25SR1187、PC-98RA25SR1188、PC-98RA25SR1189、PC-98RA25SR1190、PC-98RA25SR1191、PC-98RA25SR1192、PC-98RA25SR1193、PC-98RA25SR1194、PC-98RA25SR1195、PC-98RA25SR1196、PC-98RA25SR1197、PC-98RA25SR1198、PC-98RA25SR1199、PC-98RA25SR1200、PC-98RA25SR1201、PC-98RA25SR1202、PC-98RA25SR1203、PC-98RA25SR1204、PC-98RA25SR1205、PC-98RA25SR1206、PC-98RA25SR1207、PC-98RA25SR1208、PC-98RA25SR1209、PC-98RA25SR1210、PC-98RA25SR1211、PC-98RA25SR1212、PC-98RA25SR1213、PC-98RA25SR1214、PC-98RA25SR1215、PC-98RA25SR1216、PC-98RA25SR1217、PC-98RA25SR1218、PC-98RA25SR1219、PC-98RA25SR1220、PC-98RA25SR1221、PC-98RA25SR1222、PC-98RA25SR1223、PC-98RA25SR1224、PC-98RA25SR1225、PC-98RA25SR1226、PC-98RA25SR1227、PC-98RA25SR1228、PC-98RA25SR1229、PC-98RA25SR1230、PC-98RA25SR1231、PC-98RA25SR1232、PC-98RA25SR1233、PC-98RA25SR1234、PC-98RA25SR1235、PC-98RA25SR1236、PC-98RA25SR1237、PC-98RA25SR1238、PC-98RA25SR1239、PC-98RA25SR1240、PC-98RA25SR1241、PC-98RA25SR1242、PC-98RA25SR1243、PC-98RA25SR1244、PC-98RA25SR1245、PC-98RA25SR1246、PC-98RA25SR1247、PC-98RA25SR1248、PC-98RA25SR1249、PC-98RA25SR1250、PC-98RA25SR1251、PC-98RA25SR1252、PC-98RA25SR1253、PC-98RA25SR1254、PC-98RA25SR1255、PC-98RA25SR1256、PC-98RA25SR1257、PC-98RA25SR1258、PC-98RA25SR1259、PC-98RA25SR1260、PC-98RA25SR1261、PC-98RA25SR1262、PC-98RA25SR1263、PC-98RA25SR1264、PC-98RA25SR1265、PC-98RA25SR1266、PC-98RA25SR1267、PC-98RA25SR1268、PC-98RA25SR1269、PC-98RA25SR1270、PC-98RA25SR1271、PC-98RA25SR1272、PC-98RA25SR1273、PC-98RA25SR1274、PC-98RA25SR1275、PC-98RA25SR1276、PC-98RA25SR1277、PC-98RA25SR1278、PC-98RA25SR1279、PC-98RA25SR1280、PC-98RA25SR1281、PC-98RA25SR1282、PC-98RA25SR1283、PC-98RA25SR1284、PC-98RA25SR1285、PC-98RA25SR1286、PC-98RA25SR1287、PC-98RA25SR1288、PC-98RA25SR1289、PC-98RA25SR1290、PC-98RA25SR1291、PC-98RA25SR1292、PC-98RA25SR1293、PC-98RA25SR1294、PC-98RA25SR1295、PC-98RA25SR1296、PC-98RA25SR1297、PC-98RA25SR1298、PC-98RA25SR1299、PC-98RA25SR1300、PC-98RA25SR1301、PC-98RA25SR1302、PC-98RA25SR1303、PC-98RA25SR1304、PC-98RA25SR1305、PC-98RA25SR1306、PC-98RA25SR1307、PC-98RA25SR1308、PC-98RA25SR1309、PC-98RA25SR1310、PC-98RA25SR1311、PC-98RA25SR1312、PC-98RA25SR1313、PC-98RA25SR1314、PC-98RA25SR1315、PC-98RA25SR1316、PC-98RA25SR1317、PC-98RA25SR1318、PC-98RA25SR1319、PC-98RA25SR1320、PC-98RA25SR1321、PC-98RA25SR1322、PC-98RA25SR1323、PC-98RA25SR1324、PC-98RA25SR1325、PC-98RA25SR1326、PC-98RA25SR1327、PC-98RA25SR1328、PC-98RA25SR1329、PC-98RA25SR1330、PC-98RA25SR1331、PC-98RA25SR1332、PC-98RA25SR1333、PC-98RA25SR1334、PC-98RA25SR1335、PC-98RA25SR1336、PC-98RA25SR1337、PC-98RA25SR1338、PC-98RA25SR1339、PC-98RA25SR1340、PC-98RA25SR1341、PC-98RA25SR1342、PC-98RA25SR1343、PC-98RA25SR1344、PC-98RA25SR1345、PC-98RA25SR1346、PC-98RA25SR1347、PC-98RA25SR1348、PC-98RA25SR1349、PC-98RA25SR1350、PC-98RA25SR1351、PC-98RA25SR1352、PC-98RA25SR1353、PC-98RA25SR1354、PC-98RA25SR1355、PC-98RA25SR1356、PC-98RA25SR1357、PC-98RA25SR1358、PC-98RA25SR1359、PC-98RA25SR1360、PC-98RA25SR1361、PC-98RA25SR1362、PC-98RA25SR1363、PC-98RA25SR1364、PC-98RA25SR1365、PC-98RA25SR1366、PC-98RA25SR1367、PC-98RA25SR1368、PC-98RA25SR1369、PC-98RA25SR1370、PC-98RA25SR1371、PC-98RA25SR1372、PC-98RA25SR1373、PC-98RA25SR1374、PC-98RA25SR1375、PC-98RA25SR1376、PC-98RA25SR1377、PC-98RA25SR1378、PC-98RA25S

パソコン創世期を飾ったあのパソコン、

「パピコン」と呼ばれた懐かしの名機PC 6001

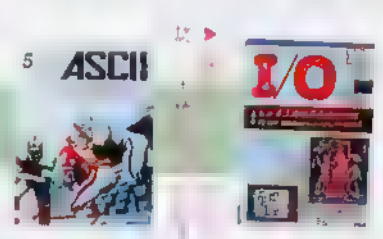
クリーンパソコンMZ 80K登場

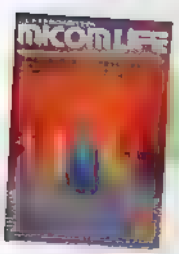
クラフィックに強かったソニーSMC 777

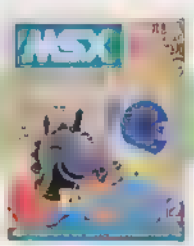
デュアルCPUの重装備FM-8

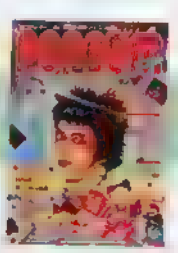
パソコンゲーム誌編

パソコンゲーム誌の過去・現在・未来…









▲ファン も少なく なったが、特に関 されて

▲ＭＳＸを採用した自社のパソコンにかける期待を、Ｍｓｘ専門

▲他誌とはひと味違うコ ト 気出

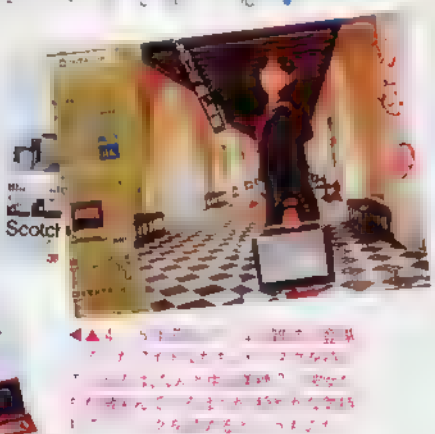
▲

▲ 最大の「ファミマガ」に、

パソコンゲーム誌創刊・休刊年表

雑誌名(出版社) ＼ 年	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89
I O(工学社)										
ASCII(アスキー)										
マイコンライフ(学研)										
RAM(廣済堂出版)										
LOGIN(アスキー)										
テクノポリス(徳間書店)										
マイコンループ(CSK)					('82.9～'84.3)					
POPCOM(小学館)										
マイコンボーイ(旺文社)										
コンプティーク(角川書店)										
MSXマガジン(アスキー)										
マイコンゲームス(旺文社)					('83.12～'84.4)					
遊撃手(ラポート)						('84.6～'85.7)				
enter(東京書籍)										
Beep(日本ソフトバンク)										
MSX FAN(徳間書店)										
わ～ぷ(笠倉出版)										
MSX応援団(大陸書房)										

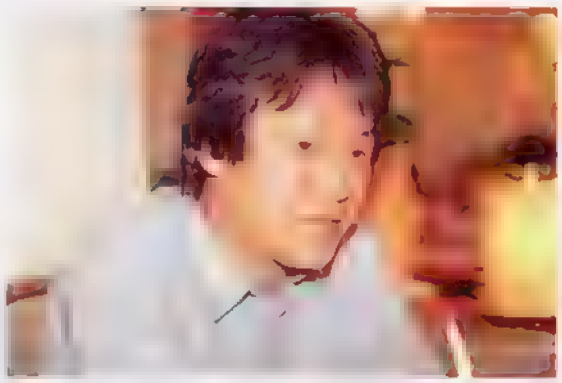
コンピュータはアイドルが好きっ！



板倉由次

ポリシー
クリスタルソフト
日本クリエイト

Mr.プロ野球2が野球道に！



いまどきのソフトハウスは経営が苦しい、過当競争だ、と言われながらも、ハードな倒産騒ぎというのはあまり耳にしたことがない。案外倒れにくい業種なのかもしれない。しかし、いつの間にか静かに姿を消してゆくところはいくつもある「ポリシー」もそのひとつだ。

FM 7まわりのソフトが多かった。ファンキーモンキー ドアメイズ「キャノンファイター ワイアードII ○×ゲー」、こう言ったら叱られそうだが、いまどこは知っている人のほうが少数だろう。

当時を振り返って、板倉さんは語る。

「急いで出さなきゃつぶれる、でも急いで作るからいいものができない、という悪循環でした」

▶「ぴゅう、板倉さん。この写真と比べ、さすが、！！」

◀発売から待たれ「野球道」か回もタケの発売だ

プログラミングに、ディレクションに、と孤軍奮闘していた板倉さんだが、ポリシーでの立場は、社員、社長でも経営者の一人でもなかったため、技術、営業、富も度のゲーム制発人生の第最終章であったには違いない。

その後、同じ大阪のソフトハウス、クリスタルソフトに身を寄せる。88年1月、ということは、ここで、トM-7の移植をしたから、しばらく時間をかけて開発したのか Mr.プロ野球 である 知ってのとおり87年の暮れに発売され、野球シミュレーションに大ヒットを放った。

「最初はずいぶんリッチなソフト作りに見えましたね。ポリシー時代はグラフィックや音楽、さらに製品サポートまでやらなくてはならなかった。クリスタルではプログラムに専念できました」

だが、88年の6月には退社しているこのあたり、やや語りにくそうな板倉さんである。たがこう見ると、問題点は、どこでも同じだと思うんですが、プログラマー主導の会社でしたが決まるんですよ。僕としては、プログラムを追求するか、チームで作業していきたかったんです」

たまたま同社を辞していく社員数名かたことでもあり、板倉さんも袂を分かち、金銭の用意はまったくなく、親からの借金で事務所とハードを用意。ともあれ、板倉さんは新興「日本クリエイト」の主となり、Mr.プロ野球II にとりかかられないソフトか 野球道 となる、「いきなりハードソフトは無理だったので、プラザー タケルこの発売となりました」「次は「野球道II」、その次はゴルフゲームです スポーツシミュレーション、一回な題材と、基本では敵い環境に置かれているいまの若い世代に贈りたいソフトです」

▶大阪は八尾市。自宅からもより近い新事務所 目前の会社をベースに飛躍を目指す

アスキー
ゲームアーツ

松田充弘

アスキーの有力ブレーンを辞しての独立！

分裂することはあってもそうはまれ、という業界にあって、昨年株式上場を果たしたアスキーは、吸入作用を持つ数少ない会社かも知れない。だが、あえてアスキーから独立し、自分の進みたい道を歩み始めた人がいる。昭和31年、東京生まれ、東京電機大で電子工学を学んでいたころ、ふとしたきっかけでアスキーを訪れ、いきなりプログラム技術を依頼される。以来アスキーにひかれ、取り込みの日々を送る。

「人とより新鮮感があり、実戦的だったすごく勉強させてもらって感謝しています。でも、人手を不足できなくなっちゃったんだから、トイトンかな」

一式に社員となり、出版部で最初に取り組んだのが、PC 6001用のみんなで使おうBASIC

「アセントの説明から入るのはまったく初めてのことがしたいときに、ノウハウ

食を出すか、これをコンセプトに、また、この本を読んでBASICがわかったという人が多く、好評でした」

ゲーム開発に取り組んだのはPC-8001のAXシリーズから。プログラム技術研究材料にゲームリストを添付した通信ソフトだったが、なかでも、ラビリンスなどはベストセラーになった。だが、このころから別離への萌芽が生まれてくる。

「次第に広まっていった他社のソフトは5000円以下だったこと。本あたり7000円のAXのおもしろさの比較をされたんです」「すぐに部下をつけられたのもつらかった。名前だけが先になっても、負担になるばかりだと思い知らされました。人を増やすと遅れるのです。ゲームを作るには、特殊な技能と感性が必要で、工場のように人海戦術では出来ないんです」

決定的だったのがMSXソフトだ。

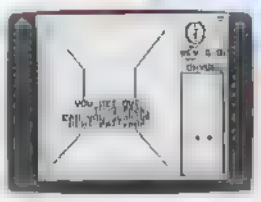
「数は少なくても優れたソフトを作るべきだと一張したんですが、もう時間がなかったことに聞いてもらえなくて……」

はやり後には、きょう高校入門編などが出、ウチのとは比べものにならないと言われた。当たり前ですよ、もう1日で27本仕上げているんですから」

こうして、いいソフトを作りたいという欲求はますます高まり、ゲームアーツの第一作『テグザー』へと結実していく。

「ちょうど88SRが出たときで、相乗効果で売れました。ゲームアーツでは自分のなかで不満の残るようなソフトは出していません」「会社組織の中では利益が重要です ソフトも、できあがりをみてあれこれ言うのではなく、その前の段階でこうしろ、ああしろとかいるか、意識を合わせようとしています」

▶読んでいただいたPC 6001のBASIC入門書 この「BASICがわかった」という人も大勢いる



◀ゲームアーツのセレクションした「AX」5のなかの「クエス

▶地下鉄から護国寺方面に向かって10分ほどのところにある本社

▼作品のソフト数はそれほど多くないが、独自の名品揃い

ソフトハウス編

ソフトハウスの王道を歩み続けた

日本ファルコム

Falcom

日本ファルコムの歩み

81・2	日本ファルコムを設立
81・7	米APPLE社の代理店「コンピューターランド立川」開店
82・6	初のソフト ギャラクティクロオーズ」を発売
84・3	「デ・モ・ノング」で最高画面表示を実現
84・11	リアルタイムRPG「トラッシュレイヤー」を発売。ファルコム快進撃のロケット切る
85・11	「ザナドゥ」を発売。ひと月で3万本販売
86・3	ゲームブック「ドラゴンスレイヤー」を製作
87・1～3	「ザナドゥ」、岡シナリオ1が各誌の賞を総なめ
6	「イース」が、「イースII」も大好評を博す
12	「ソーサリアン」発表。システムディスクータクティスク・ゲームスタイルを確立

駆け足でファミコン業界へ移籍

スクウェア

SQUARE

▼日[illegible]の
[illegible]人の移動の激しい業界[illegible]

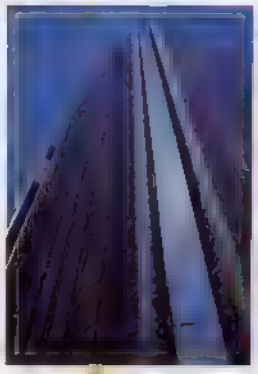
▲スクウ[illegible]
[illegible]
2[illegible]

83年[illegible]時、ソフトハウスの数は現在ほどではないものの、少なからずあった。しかしスクウェアは、むしろ後発組であることを強く意識し、"離陸"のために、他メーカーとはかなり異なった戦略をとった。

「人集めのために、まず最新マシンを自由に使える会員制サロンを作りました。場所（[illegible]）には、その中のメンバーしか入れないスタジオを10人ごとに設置しました。ソフト開発を始めます」

「1年は知恵をだしあう」という本社長であるか、ハソコン10台を揃えたサロンなら、電友社という親会社があればこそできたことだろう。

こうしてナグザットのMSX版や日社製品、WILLなどの発売を開始するなか、アスキーに売ったアストラ



▲豊田商事の入っていた[illegible]

ルを含め、この頃は[illegible]なかったにスクウェア[illegible]、コンピュータが[illegible]ーム力が[illegible]ムも[illegible]たが、その[illegible]ファミコンは[illegible]ゲームしキングスナイト[illegible]も[illegible]また、開発スタッフ[illegible]ハードも良化[illegible]

ファミコンが[illegible]、スクウェアの[illegible]きは大[illegible]

上[illegible]移転[illegible]あん[illegible]これには、多くの人から援助を仰がされた。また、他のソフトハウスに多人を呼びかけたDOG（Original Group）は必ず[illegible]成功せず、事実後に解散する。1年半の後に、再びオフィスを移動したとき、スクウェアの先行きを疑う声が聞こえてきたが、スクウェアは見事にこの時期を乗り切った。宮本社長の"薬を借りれば、風邪を完全の延びを背景に、社内体制を整備したり、タイムカードを導入し、残業なし、遅刻厳禁などのさまざまな取り決めを行い、"大人の会社"への脱皮を試みた。

ともあれスクウェアの選択は功を奏し、

▲現[illegible]のスタ[illegible]フたち。[illegible]吉時代の写真を懐かし気に眺めていた！

▶秋[illegible]原にもほど近い現在の事務所。実質[illegible]業の会社にな[illegible]

スクウェアの歩み

83・10 [illegible]して発足

84・9 SQUARE[illegible]

85・7 [illegible]

86・4 [illegible]

・7 [illegible]

87・9 [illegible]

・12 ファミコンソフト「ファイナルファ[illegible]

・9 [illegible]

89・3 アメリカ法人設立

激動の80年代記

つねに時代の波に乗って先頭を走った

ハドソンソフト

HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

[illegible]名人[illegible]、[illegible]終わりました[illegible]、[illegible]高橋さんに[illegible]企画広報[illegible]ていただいた。ハドソンの[illegible]ていただいた「ワン[illegible]イコンをアメ[illegible]カなど持ち帰った社長の発案で、ソフト開発が始まったんです。10年くらい前。また社員も3、4人[illegible]働いています」

ソフトハウスとしての最初の[illegible]、TK-80用のソフト開発・販売[illegible]うだ。カセ[illegible]にゴム[illegible]だけのものだったな。待ち望まれていたのか、[illegible]は200本以上[illegible]っていたそうだ。そして、これがハドソンのゲームソフト部門の基盤になったのである。

しかし時代は変わ[illegible]。こうしてソフトづくりは、[illegible]粗製乱[illegible]れるようになる[illegible]に対し、ハドソンの決断は[illegible]だった。

「6[illegible]、毎月20本を作るやり方を変えた[illegible]。[illegible]作ご[illegible]時間をかけ[illegible]を厳選して出そうと。以来年間[illegible]になりました」

[illegible]テザー[illegible]、ゴルフ[illegible]、野球

東京マ[illegible]もあるか[illegible]面した、[illegible]ビル

▼「“0を1に変える”がハドソンのモットーです」

▲[illegible]

▼[illegible]、いまでは古株のほうになっちゃいましたね」

▲[illegible]屋さんだったんですよ」

[illegible]

ハドソンソフトの歩み

73・5	[illegible]ハドソン設立
・9	[illegible]チ[illegible]ア無線[illegible]
78・3	[illegible]コンソフトの開発[illegible]
83・11	[illegible]X-1にHuBASIC[illegible]を採用
・12	[illegible]コンソフト生産を少量高品質に[illegible]第一作『デゼ[illegible]ランド』を発表
84・7	[illegible]ミコン用ソフト第[illegible]弾を発売
85・5	BEE CARD仕様を発表。
・8	全国キャラバンファミコン大会を開催
86・6	小学支社内にBEE STUDIO開[illegible]
87・10	PCエンジン用ソフト『ビックリマン』『上海』を発売
88・12	初のCD-ROMソフトを発売

エンタープラプラ号の遭難
ジパング王国のパイ合戦

この物語はフィクションであり、実在の個人、団体、国家等とはいっさい関係ありません

I エンタープラプラ号は、時空間のユガミにはまって大きな損傷をうけた。しかし、軌路を大きく西にはずれたものの、かろうじてグルメ太陽系第二惑星スナッキーの周回軌道に入った。惑星に降り立つ準備を進めていた乗組員は、この星の環境が意外にも地球とよく似ていること、また人間と極めて近い種族が住んでいることを知った。

「変じゃないか？　人類と酷似した生物が、別の住人よ、なぜ食べ物にこんなに関心をもち、さまざまな味覚を楽しむのをさがいとしていたか！」

彼、はホログラフィーにある国に飛び、次々と新しい食べ物を考案。それは、体を殺いで、この種はすぐさま著作権協会に登録され、工食というものが存在しないという、食文化は全く発展していた。

宇宙船の乗員たちは、なぜ食生活の概念がないか自分たちと大きく異なるのか、人いこ興味をそそられた。そして、船長カーグと二人の隊員は、周到に変装を施し、調査に出かけたのである。

とある村に足を踏みいれたとき、カークたちは、この世のものとも思えぬ、こうばしい香りに包まれた。ただ、それが何物なのかこの香りであることに気づいたときには、すでにいい知れぬしびれと興奮に身を包まれていた。

カーグはほんとうれをこれ、香りの源へと足を運んだ。そこにあったのは、もちろんアップルパイを並べたカフエだった。カーグは、艦長として可能な限り冷静を装って、提案した。

「それでは、このパイについての調査を開始したいと思います」

残りのチューリーは、行ってましたとばかりに「では、私が危険をかえりみず…」と手を出そうとしたが、それをとめたのは、副船長マックイだった。

「かはいけ、こんな代物をわが艦のなかに…」

と言うやいなや、マックイは、先有令部と目にもとまらぬ早さでホックの発砲を…。

「私のセンサーは、このアップルパイ毒性反応をかしていません。この星の食文化の特殊性を理解するには、食べてみるのがいちばんいい方法かと思いますが。5人で5種類のアップルパイを食べてみてはいかがでしょう」

よく見ると、パイの大きさには、1インチ、1インチの2種類があった。隅のほうにもう少し大きな皿が放り出されている。8インチくらいの皿はやっていたのかもしれない。色や香りからは、6種類に大別できた。

まず、カーグが「AC」と刻印されたパイを手に取った。子供たちが好んで食べているので、比較的安全だろうとの判断からだ。食べるやいなや、カーグは「ワープして発進！」とか「やったぞ」とか独り言をいい始め、手をバタバタさせた。船のしびれがいまだ、あっけにとられた。チューリーは「船長、落ち着いて」と取り押さえようとしたが、反射神経が異常にするどくなったのか、まったく相手にされなかった。

「それは私も」とチューリーは言い、「B」と刻印されたパイを口に運んだ。なんと、目が冴えわたり、なんともいえない、甘酸っぱい味が口いっぱいに広がった。

ほかのパイも食べてみたが、いずれもこれまでに味わったことのない味だった。

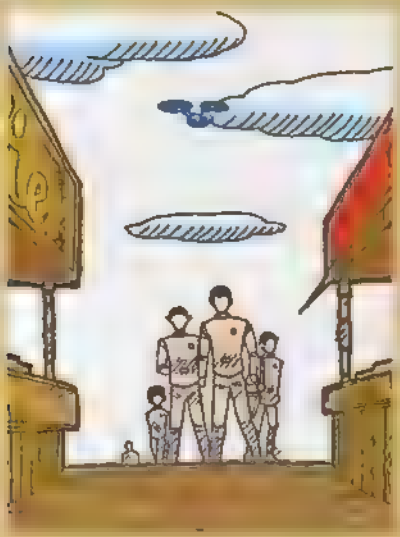
もしかしたら、変異したハリーか体になるかもしれない、と思いながらも、ここまで来たからには、と、ついに、最後のパイに手をのばした。

「SL」と記されたパイを選んだスポックの場合、反応は…。

「我々は、何事にも…しているようだが、すべてに…をしている。もし、種族として…るので、「おいしいのか」とマックイが尋ねると、「こんな…エキサイティング…人なんか…れた経験はない…こと…と、…より見ている…はわからない…「これこそ…ナンテ…嫌だね」とマックイ。

お次はフラ。「女性が好きなものはこれよ」といって選び出したのは「AV」と飾りの入ったパイだった。フラは「わ…これ…この見た目…食べ…は…への字にして考え込み、しばらくすると謎が解けたのか、「あっ、そうなのよね！」とつぶやいた。

最後に残ったのは、「…」のマックイ。「ふふふ…んだパイは、なぜかビニールに包まれていた。いやーな予感がするのかしばらく悩んでいたが、ビニールをはがし、封を…



…ことになる。

…ここは大陸の東のはての小さな島国、ジパング干国じゃ。その昔は、大陸の高度な食文明の恩恵に…命していたと聞くが、今は、独裁者トーコーの…可する…ただ一種類の、すこぶるまずい「…ティー」しか口にできぬ。現在のジパング王国の主な交易相手は…な、東の海の…がかなたのメリケニア帝国だ。ハンクは、長くこの帝国に対しては輸入超過状態じゃった。…料も…理済みの食品も、みな帝国にはかなわなかった。「…はわかるが、日々ごはん…できない」と…国を…れたものじゃ。

だが、近年おいしい「パイ」の生地としても…各のほか…目を…びるにいたり、帝国に対しても大幅な輸出超過と…

…ブルパイ・ギルド…

…研究の店の前には、昼休みともなると、兵士、農民、貴族、身分、身…を問わず、長蛇の列ができたものじゃ。大人たちのアップルパイ熱はしばらくして…静化したが…

じゃが、ひきに手軽な家庭用オーブンが出まわり、パラエティに富んだより高級なパッケージ型アップルパイが食べられるようになった。そして、それを生産するアップルパイ・ギルドも出現の…のごとく…永されていったのじゃ。

…自たちは、…まり…価なオーブンが…にせかんだ。しかし、親がおおむね…的な…心を小したのは、時を…じくして、大人の間でヒサパイが…行し…めていたからじゃろう。アップルパイだけでなく、ヒザも…理できるとなれば名…が立つ。

流行とは…ろしいもので、当時は…人としてヒサパイの悪…を口にできなかったのじゃ。むろん、伝統食をハンクで食べていた…歳…上の人々は、パイを食べるとき

…使うオーブンやパンケーキを見たときにアレルギーを起こした。…まるの…民は、…ごとのオーブン教…となり、…かな…開れず、…や食べ…で、…民の…良たちにかなうはずもなかった。

…り…メリケニア…お…たちは、スチーム・ウォッチ…自…たアップルオーブン…目をつけ、…社しかもの…この国の…国、…揚げんた。…たこれは大…歴……真似…まいこ…には、すくヒーローサポーフ…なかまわり…ないメリケニア…はこれなかった。しばらく後、…代のSM…地の…ヒルケが…ドエックスSM型オーブンを…地生…することになった。…価たし、…くのパイメーカーが参入し、成功するかに見えたが、…ねうまくいかなんだ。この人がかりな…画を…挫させたのは、…品キオトのファンンドーだった。

アンニンは、アップルパイより子供むけのリーフパイを…売、…型…のリーフパイを…録した。これはファミリーパイとも…ばれ、サクッという…ごたえがウケて、またたくまに各家庭に広まり、アップルパイ・ギルドも、続々とリーフパイに転身していった。そして、ジパンクー国で…きられ…めたとみるや、…にメリケニア…帰してまたまた大成功。…者もとハンダー国の…国…係は完全に逆転してしまったのじゃ。

III

まあ、こんなところが、パイの発展の歴史じゃが、少しギルドのことをしゃべっておこうかのう。

この国で、最初にパイを大々的に商品にしようとしたのは、確かギルド「0/1」じゃった。手作りパイの作[illegible]

[illegible]

そして、アッスキ村のあるブルーマウンテン地区は、踊りパ[illegible]

[illegible]

[illegible]ソフトと、はるか西方のファルコンの歩みは対象的じゃった。ムーンは、メリケニア帝国の新製品、なかでも[illegible]

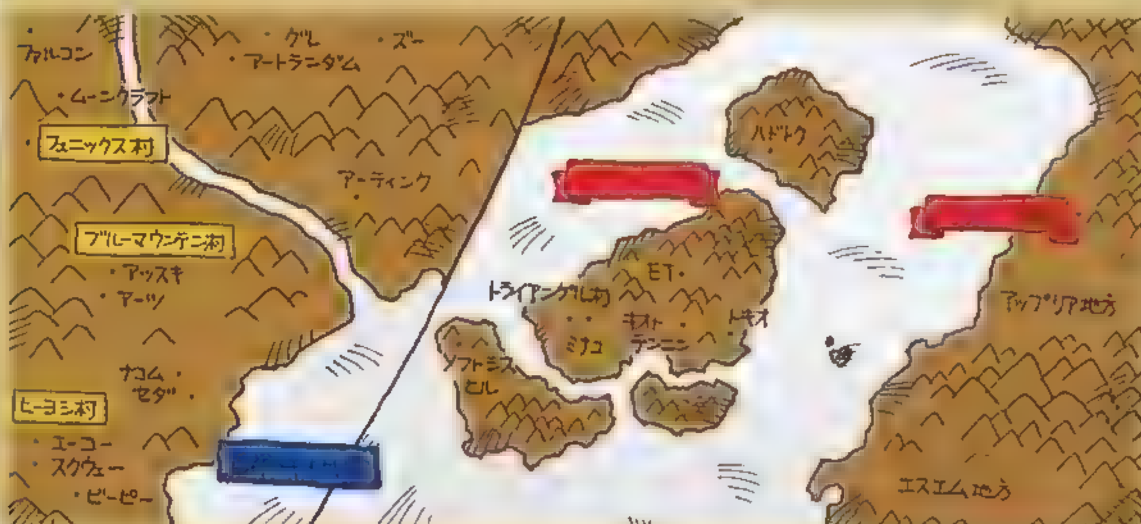
[illegible]ないくらい素早く、精力的な仕事ではあったが。これに[illegible]

[illegible]外約ばかりにテク[illegible]

ここらも大手職人キャーヤも[illegible]

[illegible]しておこう。アッスキ村、およびその周辺には、多くのギルドが集まった。怪奇ものの得意な某テック、そこか[illegible]

[illegible]多いグレープブレイン[illegible]、盛衰の激しいこの業界にあって、[illegible]



なる。また、アッスキ村からの独立組もいろいろいる。[illegible]

[illegible]キがないのでやめ[illegible]

ただ、他の業界と異なり、首都に集中していないのが、パイ業界の不思議なところじゃ。地方都市でいちはやくパ[illegible]りの早さは、見事というしかない。このほか、E国第二の都市で頑張るトライアングルグル、フとエックスSMに強いミナコ、第[illegible]都市のドT、大[illegible]フトシステムはS-1[illegible]ヒルは新種のAV種で頑張っている。

こうしてこの10年、この十国はパイに狂い、新しいパ[illegible]

[illegible]くゆかず、他ギルドの味を盗み、知らずにすませた北の島のギルドもあった。またパイ職人の味には飽きた、もっと[illegible]えてきた。しかし、ともあれ「パイはジパングに限る」とい[illegible]

新種の食文化として認知された「パイ」に、今大規模な他の食料トラストがどう対応するか、じつに興味深い。しかし、ワシ[illegible]に、失った時を埋め合わせる何かと出会いたいものじゃ。

90年代の環境とは?

リーダーズ座談会

塚本慶一郎
㈱アスキー副社長

木下聖雅
㈱システムソフト
社長室広報課課長

五十嵐
／数林

パソコンゲームにとって、80年代とはどんな時代だったのだろうか。そして90年代にはどうなるのか? こんな疑問に答えていただこうと、4人の方にお集まりいただいた。80年代のパソコンゲーム界をリードし、支えてきた人たちである。気さくに、しかしズッシリと重い発言がとび出した!

はじめにインベーダーありき

横山 僕の場合、ゲームというと、『インベーダー』抜きには語れないんです。学生のころ、アルバイトしてまして、そういう金を使って、その分をためていたらコンピュータが買えるなって思って、PETを買ったんです。アップルが欲しかったんだけど、高くて買えなかった。

塚本 インベーダーか。懐かしいな。私がパソコンを買ったのは、中学時代にコンピュータ入門をつくりたかったからなんで、[illegible]

こういう[illegible](笑)

望月 僕は、ある雑誌社に行ったとき、PC-100のモノクロの「ロードランナー」を見て、ぐっときたんです。懐かしいですね。こういうのがあったらいいかな[illegible]

塚本 ロードランナーというのは[illegible]、あれは大ヒットしましたよね

木下 そうですね。ロードランナーは[illegible]忘れました[illegible]いろんなハードがあったから[illegible]

(笑)

塚本 ハードだけに忘れたソフトなんだ[illegible]

木下 いや、それだけじゃ…。でもそういう感じはありますよ。うちは、今年で10周年なんですけど、ずっと夢を追いかけてこられたし、それが成功につながっていました。これからは、もっとシステム化して、会社としてしっかりしようと思ってるんです。

横山 それはありますね。うちも81年に『リアルゴルフ』を作ってから8年ですか。組織自体は大きくなったんですが、まだ仲良しグループから抜け切れないんですよ

塚本 それって、コワい人がいないんじゃない?

横山 そうなんですよ。[illegible]いいから、割り切って僕が叱責役になろうと思ってるんです。でも、そうすると[illegible]と遊べなくなっちゃ[illegible]、さみしいかな[illegible]

塚本 そうか、さみしいや(笑)

横山

"プレイボーイ"がインベーダを取り上げたら、アホやと言ってたヤツらがゲーセンに通い始めた。

それぞれの分野で一流の人を集めるには、それに見合ったギャラを払わなくちゃ…

望月

時代型ソフトを生み出す

パソコンゲームワールド

横山英二
ポニーアンドイーソフト
副社長

望月敬二
㈱エニックス
ソフトウェア企画室企画課課長

塚本

新人がチャンスを得られ、カケもできるような環境をつくりたい！

木下　これからは商業化がますます進んでいくでしょうね。

塚本　80年ごろは、何きなやつが作ってアーケードヒーローこと、コンピュータでタイトルやボーンと押してやること、それでも楽しかったあの頃なんていまはそうはいかないでしょう。

横山　そうですね。いまは現代の世界でしょうね。ビジネスになるやっぱりクオリティが高くないこと、この間、生時代パイトとしていたテーブルゲームの世界なんかは、すっかり分業化されていた！

塚本　そうか、テーブルゲームはもう、開発としてあるからっていたんだ。エニックスさんもりかったんじゃない、分業化というか、分業化というか。

望月　いや、そうでもないですよ。ぼくはゲームというものは、人と人とのコミュニケーションの手段だと思っているんです。1年半かかりましたけれど、ゲームの募集というスタイルで応募があったんです。ソフトコンテストにも分業化のさざしが現れて、時年はゲーム作家コンテストということでやってます。それでも集まりにくくなってきたんです。

木下　そうですね、アマチュアはかなわないですよ。こちらはビジネスとして何年もやってるんだし、ツールから作ってやってるんですから。

横山　それでも、まだパソコンだから、とおされてる部分ってありますよねえ。

塚本　パソコンソフトってだれでも、何でもいいから出してくれっていう感じがあったでしょ。その辺で、ファミコンは甘かった、売れるものしか出してくれるな、と。

望月　プロの目が開いてくれたというのはありますね。

塚本　ファミコンは額が大きいからね。当然チームで作ったほうが商品性の高いものができる。分業も進むし、ほんとうのプロ化も進む。どんなにいいもの作ったって売れなきゃだめだと思うんだよね。どうせ売れるなら大きいほうがいい。500万～700万台のパソコンより、1000万台ですか、ファミコンのほうがおもしろい。なおおもしろいのは、それがアメリカへ広がってるでしょ。そういうことで、ファミコン、パソコンってこだわりはないんだけど、どうかなる

木下　僕はパソコンですね。おもしろければ何でもいいんだけれど、やっぱりパソコン。会社が大きくなる途上で、儲けができなかったというのもありますけど

木下

女性がパソコンをやり始めたら、これはおいしい。市場が倍になる！

テクノロジーから目が離せない！

塚本　パソコンのほうがおもしろいものってことはないですよね。下～いいんへ一応は残るもの。

横山　変わってないんじゃないですか（笑）

望月　残るものってなんだろう。ここでは、それぞれの分野で一流の人を集めるとか、それに見合ったギャランティをとるとかいうことよね。そのためのファミコンのおかげですかね。

塚本　そうだよね。ファミコンは限られたゲームしかできないし、数が何人もいるし、あれはうまい分だけ何人もフロデューサーとかがいるってことは、一般のものとして認められた。

横山　近々また、すばらしいファミコンソフトが出そうだし。

望月　ファミコンは、うちの女房はやりますよ。

一同　エーッ！

望月　さすがに徹夜はしませんけど、テレビなんかも見ながらやったんですよ、ゴ9をクリアするのは。

横山　いい奥さんですね。うちなんかバカにされてますよ。ゲームばかりやって、おれはアホかなんていわれてます。

木下　それがふつうじゃないですか。

横山　そうですよねぇ。

塚本　パソコンのほうがおもしろいものってことはないですよね。下～いいんへ一応は残るもの。

横山　変わってないんじゃないですか（笑）

望月　残るものってなんだろう。ここでは、それぞれの分野で一流の人を集めるとか、それに見合ったギャランティをとるとかいうことよね。そのためのファミコンのおかげですかね。

塚本　そうだよね。ファミコンは限られたゲームしかできないし、数が何人もいるし、あれはうまい分だけ何人もフロデューサーとかがいるってことは、一般のものとして認められた。

横山　近々また、すばらしいファミコンソフトが出そうだし。

30年先のパソコンの話を女性にするには…

望月　うちの女房はやりますよ。

一同　エーッ！

望月　さすがに徹夜はしませんけど、テレビなんかも見ながらやったんですよ、ゴ9をクリアするのは。

横山　いい奥さんですね。うちなんかバカにされてますよ。ゲームばかりやって、おれはアホかなんていわれてます。

木下　それがふつうじゃないですか。

横山　そうですよねぇ。

望月　テクノロジーから目が離せない。

塚本　情緒ですか。スゴイなあ。でも映画で泣く人はいてもパソコンで泣く人はいないでしょ。

木下　まだないですね。でもできることが人間の感情にアクセスを求めてくる人間というのは、一日中パソコンに向かってるわけじゃないでしょ。ゲームというゲームは作れないでしょ。だから「遊べ」と言ってるんですよ。ディスコへ行くこと、たり使えない連れていったり。そのうち、アーティストが出てきますよ、パソコン界の。

塚本　出てくるんですか？

横山　僕は期待したいな。

木下　映画もゲームもエンターテイメントですから、見る側をどこまで楽しませないとなんてことは、ゲームでは、やる側がおもしろいと感じることがわかってる人が作らないと、売れるものは作れないでしょう。パソコンがもっと広がって、いいセンスの人が集まる環境をつくらないといけないと思いますよ。

横山　アイドル歌手なんかって、女の子キャーキャーいわれるじゃないですか。ここのところのクラマ、なんか暗いと見れてるでしょう。するとやはり敬遠しちゃう職業なこと。

塚本　そうか、キャーキャーいわれないのがいけないんだ（笑）

横山　そういうスケベじゃ男なんかいるでしょ。ヤロウばかりで集まって飲んだりすることもあるけど、職場もこの時代ですよ、やはりマイナーなんですよ、また。

塚本　女性はあんまりパソコン触らないでしょ。

横山　やっぱり女性には受け入れられないんでしょうかねぇ。女の子が、キャーこれ、これ、かわいい！

木下　あるでしょう。

塚本　えー、ある？　あるのかなあ？

望月　新しいソフト買ったからおいでよ、ここに、ハイ、この日デートするっていうのはあまりないでしょう。

塚本　それは暗い！

望月　ファミコンならありそうだなあ。

塚本　こんなこと、こんなこと。

望月　キーボードって、やっぱ近づきにくいんじゃないですか、そのパソコンティックはソフトというか。そんな気がしますね。

木下　女性がやりはじめたら、これはおもしろいことよ。男の市場になるわけ

横山　いや、女性がパソコンを買わないっていうのは、ソフトがないってことが、ゲームとかね。

塚本　それ、いいかもしれないね。でも入口、こういう女性ってアプローチしていこうっていうのがないでしょ。

横山　でも、まだまだでしょう。もうひとつ、女心をくすぐる要因がないとね。

望月　持ってるとカッコイイというような、ムードがない。

横山　まだまだ日本はこれからだ

パソコンゲームの将来性は？

塚本　何度か映画との比較が出ることだけど、パソコンゲームって、映画と似た面もあるようなないような。最初は速いというか、単純で成長して、ユーキ

横山　ユーザーがへーなくなって、技術が進んで、いましろへ、というふうにね。

塚本　なるほど

一同　笑

横山　まあ、そのやはりおもしろい映像、ビデオなどを見ながらゲームをやるというのは、ファミコンなんかでもやっていることですし、

塚本　ええ、ファミコンは、ゲームとしてはいいところまでいっていると思うんですけど、

横山　ええ、ファミコンの場合は、ゲームとしてはいいところまでいっていると思うんですけど、

塚本　女性向けのパソコンかあ。おもしろそうですね。

木下　なるでしょう　女性はまだ遊んでないですからね。いざ遊んでもらえばよいというか、

望月　何か、つぎつぎおもしろいものがでてしょうね。あっ、ゲームセンターがないから、いいんですよ。

塚本　ええ、おもしろいですよ。

横山　僕もインベーダーは、

塚本　こ、ぬ、はたんに、こるだけで、そこでおなんかでギャッとかなる、いってこみたいなマーケティングされてるみたいなものもあるし、まあ、気持ちいいなと、これ、こっちから投げかけるなんていうかな、トリップしちゃうっていう

横山　そう。でもパソコンはキーを打たなくちゃいけない。その後に現実に引き戻される。すると感動まで行きつけない

塚本　少なくとも、キーを打つことによって情報というか、絵とかが入っていける。そこはいいと思いますよ。このスクリーンにパソコンのディスプレイを置き換えるとか、ディスプレイの中に入っていくとか、ハイパーテキストとか、ハイパーメディアとか、いろいろあるでしょ、それは実際の中にはいるだけで、あれでもまだここまでの体験に迫れるかというと、いろいろある。するとパソコンはまだまだなっていうかんじですね

木下　うーん、パソコンはイメージのほうへ行くと思うんですよ、パソコンは直接なにかをするというよりイメージする機能だから創造させてやればいいと思うんです

横山　そうすると、映画より小説に近いという

木下　やはりパソコンメディアの、ものを作るようなおもしろさというか、形を見せるようなことも、これからなにかを創造させてやればそれを生かせるようなゲームとか

横山　僕は、個人的には、少しでも私ごとのほうが好きだなあ

木下　これはおもしろい、ゲームもしかり、ワープロしかり、かおもしろいわけでしょ

横山　そうそう。

塚本・望月　そりゃそうだよねえ

塚本　やはりさ、パソコンって先が見えにくいからおもしろいんだよね。80年ごろは、コンピュータはスゴイ！　これはたいへんだって感じがあってさ、そこでワッと群がったんだけど、80年の中ごろでちょっと平行線になって、ここ2、3年でまた上向きになってきて、90年はおもしろくなりそうな気がするなあ

木下　人工知能が発達して、ゲームに入りこめるようになったらおもしろいですよね

望月　おもしろそうですね。人工知能というと「エミー」があるかな

木下　そう、「エミー」がもっと発達していって、いろんなゲームと合体しちゃう。「エミー」を読み込ませてゲームをスタートさせると、人工知能対人間のゲームが楽しめるというふうな。

塚本　うわあ、「エミー」がバカ売れしちゃうんだ

横山　これは人工知能、よりはいろんなゲームがこなせるほうがいいな

望月　そのほう、コンピュータはまだ無限にいい可能性をもってますね

塚本　もってますよ。これを引き出すために、パソコンにかかわる人たちにもっといい環境をつくってあげるとか、個人的にもなんだかいろいろ、人びとがそれぞれの分野で、フル装備いろいろなものを持って、それが何百年もかかって、スタジオシティみたいなものを形成して、スタジオの一つ一つに歴史と表情があって、そのシティでどんどんソフトが開発されていくというようなステップがあるといいと思うんだよね

木下・横山　スゴイ！

塚本　アスキーはそうなるんだけど、人きくなったがはんに、新しい人にチャンスがまわるようにしないと、新しい人が、チャンスを待っていて、カケもできないというようなシステムがあればいいんだけど

望月　パソコンの可能性を引き出す人材を集めるにはすごくいいシステムですね

塚本　現実的には難しいだろうけど

横山　そういう環境づくりって大切ですよね。こんなイメージゲームがキャーっていう職業になるかも

一同　ハハハ……

木下　新しい人たちには、どんどん売れてもらわないと、90年代はいいソフトができない。頭を転換して、イメージで心にジワンとくるようなソフトがね。

横山　僕は、やはり人工知能とフラスDのゲームをやりたいなあ

塚本　楽しみだなあ。

望月　そうですね。ただ、私にもうちょっと家にいて帰りたいということもありますけどね

一同　ハハハハハ

（終）

パソコンゲーム'80〜'89
メモリアル・コレクション
不滅の名作と182の証言と

メモリアル・コレクション
パソコンゲーム'80～'89

不滅の名作81本の証言と

ふむ、イコルカあセナ人とトやナへホカン。
ーホしたな夢中ームコなイレーつ昔さこの頃お、

COMPUTER SHOP.

ゲームが時代をリードした！ ~'82

P.7~9に紹介したパソコンゲーム業界の71人が選んだ63本のソフトを、以下に紹介しよう。意外にも、人気のあるソフト、人に影響を与えたソフトというのは集中している。もはや手に入らないもの、ソフトはあってもハードが消えてしまったものなども多いが、パソコンという新しい機械の未来に人生を託し、ワザとアイデアを競い合ってきた人々の“息吹”を感じ取っていただければ幸いである。

スタートレック

これが好き!!

原田英樹／テスキャップトラスト

ゲーム性がとてもすばらしかった。ううっ、クリンゴンの…。MZ-80がかっこよかったし、クリンゴモトコンピュータって感じで感動したなあ。

鬼羅あきら／工画堂スタジオ

複雑な数字のやりとりを容易にやってくれた！　サトコンピュータとをクロスさせるとどうなるのでは、と夢を広げてくれたか。ただ遊ぶだけの日々であった！

曽根康征　エ…クス

ート購入の際…、買った、初めてのソフトだった。

潮尾文彦／工画堂スタジオ

…ばん最初…パソコンで遊んだゲームで、自分でソフトを見て、打ち込んだ。

◀カラー版。長考すると叱られた

スペースインベーダー

これが好き!!

日本全国津々浦々、老若男女、喫茶店中がこのインベーダーに侵略、洗脳された！

▶高得点が出るのは、ノ発目だ

ヘンク・B・ロジャース／BPS

よくやった。真ん中から攻略する方法を開発したり…ゲ…ハ・センスを作りや…のは…のゲームだ

高橋利幸　ハドソン

トップ…かれているか…テレビ画面がなぜ…んなにかできるのか」と衝撃を受けまし…絶対忘れられないですね。

名越康晃　BPS

中学…年になってはじめて買ったアケ…ム…り、毎日バイトしてお金のほとんどをこのゲームに使いました。おかげで100円でいつまでも遊べるようになった！

八巻龍　ポースケ…ク

これを…の当時…歳の人は天才だ！

平安京エイリアン

これが好き!!

藤田知之　鹿巳出版

『平安京エイリアン』は、T…てもできれて…るのを見て印象深かった記憶があります。世の中、は変わ…ま能力持ちまかいるもの、と嘆…ました。

…／コンプティーク

…のソフトを作…の人…生と聞いて、すごい人がいる…同じ…そのあと自分でもゲーム作りに挑戦すると決めた。

山本陽一　ビー・エヌ・エヌ

当時と…ては…なかなかユークなネーミングだった。私は…のゲームは苦手！…か

…桐久…彦　●映画

いまから思えば…当時ファ…アはほとんど…ず…か…ハードは手作りという世界の中で、オリジナリティあふれるゲ…を作り上げて…これもそのひとつ

◀と…でを隠るか、それが問題だ

ミサイル・コマンド

敵の核攻撃に対し、[illegible]撃ミサイルの狙いをさだめて撃ち落とす。[illegible]サイル基地が次々と登場[illegible]

◀面が進むと基地を変える様子が楽しい

これが好き!!

夢小路レ プログラマー
操作が、すごく難しくて、とても難しいゲームだった。シンプルなくせに、反射神経、アイデアと勝負のゲームだと思うけど、最後のアームオーバーの爆発には腹が立つ

南部俊一 BPS
[illegible]ろとしてはとても難しすぎ[illegible]ます。コックピットでの印象が[illegible]残っています

大矢哲也 NCS
トラックボールの3ドラ、当時としては異色のゲームミサイルの雨を横にずらつつサイルを撃ちまくるパリヤーという技もあるし、またもやりた

勝又展 ホット・ビ
発明[illegible]ム性と難易度の高さから[illegible]ましても十分プレイ[illegible]ます。

スター・ブレイザー

横スクロール型のシューティングゲームの初期の傑作。うち向しかないが、急降下爆撃をしたり、追尾ミサイルをかわしたり、非常に個性的な画面構成だ。

▶風船爆弾をよけながら

これが好き!!

[illegible]はるこ プログラマー
当時国産機のゲームは、[illegible]をたいくらいお粗末だった。日本人は発想が貧困なのか、などと悲観的に考えていたが、日本人からかくプログラムを見たときは非常に嬉しかった。

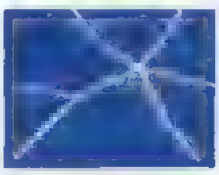
加藤直幸 日本ファルコム
あのフィーリングが抜群だったイメージ。サイルのあの動き、バリバリというレーダーや建造物の壊れる音、今でも忘れられない。

富田富美子 エディター
絵を破壊すると、減点になるんだ、などと解説されながらやる気満々あまる楽しい、結婚祝いにオリやはり最初のAPPLE版がいいノ

山口和人 スタークラフト
自分がプロデュースして、トニー鈴木が作ったゲームは鈴木はやはり天才ーと思う。彼のゲームシステムは、いまから考えてもよくできている。

オリオン

秀作がたくさん飛び出した80年代のMSXシリーズ。なかでも宇宙をかけめぐる『オリオン』と迷路ゲームクエスト』を組み合わせた[illegible]は大ヒット。



◀ビクノとするほど敵弾もノーマル

これが好き!!

上坂哲 ゲームアーツ
パソコンソフトで、初めて操作する楽しさを味わえたソフトです。パソコンソフトであれほどの臨場感を出せたゲームよ、まだ出てないんじゃないですか？

新川直介 クリエイト
当時はまだまだ3Dゲームが少なく、とても新鮮でした。四角い線が飛んでくるだけでしたが、3次元グラフィックスを動かし始めたので、なおさら印象深かったようです。

[illegible]英二 呉ソフトウェア工房
テキストグラフィックによる3Dのケッ作。いまあるスタークルーザよりも、遠い当たり前かドクスで構成された。キャラかなりなかせてくれた

横山英一 T&Eソフト
基本はアプル版と思いますが、とにかく3D表現のリアルさに感動しました。現存でも十分楽しめるゲームと思います。

ミステリーハウス

APPLE版にヒントを得て、マイクロキャビンがいち早く世に送ったアドベンチャー家具を動かし、ロープをよじ登りながら、多くの人がアドベンチャーファンになった

▶線画のシンプルな絵だったが

これが好き!!

野内幸雄 コンテスト
アドベンチャーゲームというものを初めて知った。大変なアソビがまたできてしまったと思った。いまから思うと線画による単純な内容。それでも四苦八苦しながら制覇した

大津正徳 マイクロキャビン
ワイヤーフレームのアドベンチャーゲームまでまい。要を埋して先に進めたときは嬉しかった。BASICだったがリストを見て使用できる単語を調べたりしていた。

[illegible]健太 [illegible]
[illegible]、我「マイコン英語」[illegible]なるもの[illegible]ンコンを買わせて、[illegible]ム！コンナサイ

本田久 マイクロネット
これはもう、誰もが遊んだ遊んだ、日本初のアドベンチャーゲームです。もとMZ2000で見たのですが当時ものすごい衝撃を受けました。忘れ得ぬ名作と言えるで[illegible]

信長の野望 シリーズ

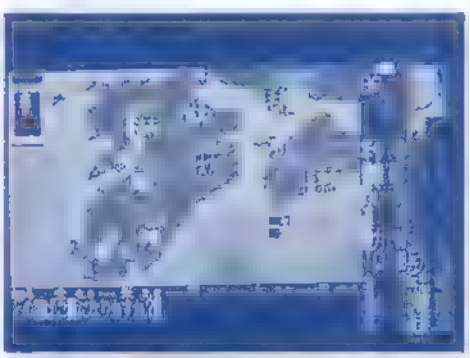
	光栄
発売	戦国群雄伝：88.12
機種	88/98/X1など→※参照
ジャンル	SL

時代とともに育ってきたパソコン界の不老ソフト

光栄といえば、歴史シミュレーションの本山のイメージがあるが、その礎をつくったのが信長の野望シリーズだ。このゲームは戦国時代のようにシミュレーションで、しかもウォーシミュレーションで、単純な「陣取りゲーム」である。現在まで、全国の戦国群雄伝……バージョンまで

▲戦闘パートの戦闘画面

▲カラフルになった戦略画面。
登場人物の顔も、よりリアルになった。



▲一国一城のあるじ名前くらいの知識を要求している

発売後、次々に新しい「信長の野望」が発売されてきたが、その変遷を見るとおもしろい。最初はグラフィックといえるものはほとんどなく、地域も日本の中央部のみと非常にシンプルだったものが、「全国版」になるとその名のとおり、日本全国を網羅し、グラフィックも格段によくなった。ユマンドごとに、さまざまな絵が出てきて楽しませてくれる。基本的なシステムは変わりがないが、グラフィックを強化したのだ。

それが「群雄伝」になると、武将を中心にしたシステムになり、地域も狭く小さくなり、信長の野心のイメージが変わる。これからも新しい「信長」が登場するのを待ちたい。

これが好き!!

奥山晶幸

ままでにないタイプのSLGなので、徹夜でプレイをした。仲間うちでは、いかにバグを出さずに長くプレイをするかを競ったのが懐かしい。

野村宏平

信長の野望は色々プレイしてきたが、プレイすれば、このゲームに費やした時間は全ゲーム中最長となるだろう。

上野安久

信長の野望を息長く売り続けシミュレーション部門、たわった九州の名将に敬意を表します。

久保田裕／パラダイム

当時「POPCOM」誌の新作ソフト紹介を担当していて、たしか3－4回記事を書いた知り尽くしたゲームなのに、その度に徹夜でやっていた！

板倉由次／日本クリエイト

この年は『トアドア』『アルフォス』なんかがハデでしたが、夢中になったのはこれでしたなあ。時間なくて……

大矢哲也／NCS

学校のPC-88mkIIにかじりついて、夏休みをほとんどこのゲームに費やした。エラーで止まった、なんとなく人間くさい、でおもしろかった。

＊他に「信長の野望」は60 66 80 FM X68 TOWNS MZ X1 S1 SMC B 6版などがある。

ジャンルわけの表記の意味は、以下のとおりである。

AC・アクション AV・アドベンチャー MT・ミュージックツール P・パズル RP・ロールプレイング SL・シミュレーション TB・テーブルゲーム

ザ・ブラックオニキス シリーズ

BPS	
発売	ザ・ブラックオニキス：83. 2 ザ・ファイヤークリスタル：84 11
機種	80 88 98 FM MZ X1
ジャンル	RP

カラー迷路の謎解きに捧げた青春の日々！

ロールプレイングゲ　　まだこの　　小さ　　ても　　ている　　集なったが、これが　　とも　　解き　　として、　　は　　扶い　　代があ　　た　　そし　　、　　物　　と　　美　　を独り占めしていたのが、この　　ザ・ブラックオニキス　　である

　　ます　　創的だったのは、ユニークなモンスターたち。これ　　前のRPGとは比　　ものにならないほど　　いまは　　ゲームとはだれ　　目に　　と見えるいちばん　　、　　も、　　成した　　キャラクター　　最初が　　ルタイム　　後　　更されたり、となる　　武器をしているかもわかるくらいピンぼけ　　暖　　アットいるではないか、　　と　　時の　　プレイヤーは　　激　　ためいてある

　　このゲームを　　、たのが、ハリイ　　ン　　山　　のアメリカ人が　　たことも、　　時の日本人　　ファンタスティックなイメージを増幅させ　　後はウィザードリィを　　減しながらも　　RPGを　　路　　、ダメージをクラフィック表示まるなど、「わかりやすさ」に　　慮　　た　　これも、成功の　　因の　　つだろう　　コマンドが少ない、電　　が使　　ない、などなど、　　のゾ　　ルフ　　ンだからよ　　「友　　」の　　も聞かれないわけ　　ではなかったが、日本　　も　　、ぬ　　ち、ここでこんなよ　　ましいゲームが　　、めるべく、みんなが　　いたいと　　ある

▲ラ　　タワー　　作られる人間　　ウェポ　　

▲ファ　　クタワー　　登ったときは　　戦する

▲ブラックオニキスの戦士たちが、そのままファイヤークリスタルへ

こうして、現在　　は、ハイコン　　の数々の　　を独占　　ましたが、この　　月には、Tempest　　ドアが　　、ファイヤークリスタル　　ものがなかったが、第　　作　　精力を使い果たしてしまったか、人々を　　間の　　、巻き込むことはできなかった　　職人、な　　るような　　、　　、　　、　　攻撃な　　物　　めがいっぱ　　、　　、さまざまな改良があったが　　回転ソフ　　いし、アニメも　　し　　た、もう、　　自体では　　りえないようなRPGを発表してもらいたいものだ。

これが好き!!

渡辺桂子　エディター

初めて夢中にな　RPGで　　す　　いま考えると絵は　　地で　　いまいち見にくい画面ではありましたが、何回挑戦しても　　おもしろかった。

中村一秀／データウェスト

初めてプレイしたRPGです　学生時代は友人宅に押しかけ、夜通しマッピングやコボルトいじめに精を出していましたね

小沢コンラッド／クエイザーソフト

　　このゲ　　ムで人生　　わった　　おかげでゲ　　ムがやたらとうまくなりました

南裕俊　BPS

自分が戦っているイメージを与えてくれたゲームです。いまでもときどきプレイして　　る　このゲ　　ムに影響されてBPSに入っ　　た　　です

呉英　　

　　プレイするとき　　初め　　X1用にオールマシン語にコ　　ト　　キ　　語　　おれそれキ　　、　　なんとも味　　さまよえる

鬼頭あきら　　

人に　　められ、このクソむずしいのにと義理で始めて目から鱗　　の後「工画堂のゲ　　ムもカラオケ　　ってま　　　　いろく多くを語りたい

機種についての表記の意味は、以下のとおりである　50・NEC・PC-5001シリーズのいずれかの機種（以下同様）　66・PC-6601シリーズ　80・PC-8001シリーズ　88・PC-8801シリーズ　98・PC-9801シリーズ　FM・富士通・FM-8、7、77シリーズ　TOWNS・FM TOWNS　MZ・シャープ・MZの各シリーズ　X1・X1シリーズ　X68・X68000シリーズ　S1・日立・S1シリーズ　B16・B16シリーズ　SMC・ソニー・SMCの各シリーズ　PA・東芝・パソピアの各シリーズ　MSX・MSX1および2

生まれたゲームがこれだった

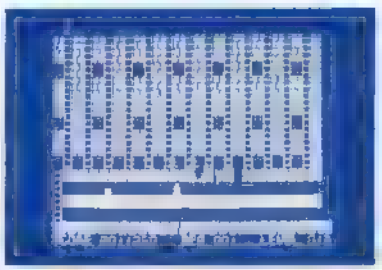
ロードランナー

ブローダーバンド　システムソフト ソフト・プロ　ノニーほか	
発売	83.7
機種	APPLE　60 66 80 88 98 FM X, S SM、MSXほか
ジャンル	AC

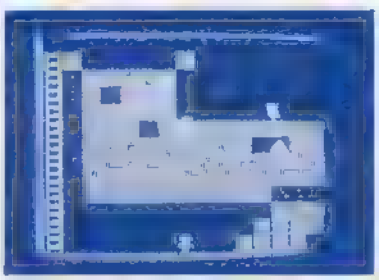
パズル＋アクションゲームはあきないのだ！

ゲームファンなら、大人から子供まで一度はプレイしたことがあるのか、このロードランナーだろう。82年、ブローダーバンド社からAPPLE IIIとして発売され、爆発的なヒットとなった。その後国内各機種への移植が始まり、PC-8801シリーズは80、80、88、98にまで移植された。他、FM、X1シリーズ、さらに、セ

◀ゲームをするプレイヤー。APPLE版。



◀システムソフトの60～66版。すばらしいデキ！



◀ファミコン版はキャラクターがかわいくなって登場。

▶ソフト・プロのFM-7版。金魂が細長かった。

ガ、ソニー、人気ゲームなどがアーケードに移植されたものはやく、タイトー、ナムコなどのアーケードメーカーがこぞって移植するようになった。ロードランナーはパソコン出身のゲームとしては、日米を通じて最高にヒットした作品のひとつだ。ロードランナーは日本でも「銀河の王子」「銀の騎士」などいくつかの名前で発売されたようだ。主人公が敵に追いかけられながら金塊を集めるというパズル的要素とアクションゲームの要素を合わせ持つ、ユニークなゲームだ。

パズルの要素のないアクションゲームにしてしまうのだったらプレイするとつまらない深さに驚かされてしまう。

こう考えると忘れないように金塊を集めるか、いかにして取って逃げるか、という的確な思考も本当に必要だ。時間攻撃、穴掘りタイミング、ギャップ利用……などなど、さまざまなテクニックも応用しなければならない。

また当時としては、ステージ数の多いことも画期的だった。これがやたらと自慢のあるゲームが出てきたため多ければおもしろくなるものではない。初級、中級、上級と難易度が段々に上がっていく構成が魅力的だったのだ。

ゲーム性豊かなこのチャンピオンシップ版がなかなかファンをまきこす泥沼にハマり、私のいる解答部にも解答者がたくさんたこんなとは、そしてめげずにブッ

これが好き!!

音はるこ

新たな驚きをかもすクイズ、クイズ王路を壊、金魂を刺するあたりにスリルがあり、あきない。子供から大人まで多くのファンをつかんだ。

松崎智　ノンライター

まったく新しい、ユニークなゲーム性を感じた。

加藤久人／パショウハウス

人なるほど、ろ　　中、あっていいのかと思ったものでした。

野内幸雄

日本に輸入されて、すぐやった。画期的にスゴイ！と思った　　

高橋利幸

　　ないし、スピード　　

夢路

　　ボタンを押す指は、　　と敵兵から走るほどやり　　150面を全部解き、オリジナル　　

'83

これぞパソコンパズルの王様だ！

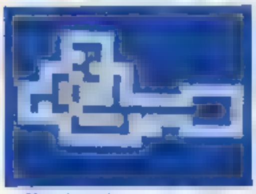
倉庫番 1、2、パーフェクト

シンキングラビット	
発売	83.4 2.84.2 パーフェクト 89.1
機種	60 87 88 98 FM MZ X X68 [illegible]
ジャンル	P

簡単なBASICプログラムに潜む魅力とは…

いまさら[illegible]作はいうまでもある[illegible]。[illegible]せ、せこ[illegible]イター[illegible]はエラい違いなのである。[illegible]

[illegible]いまこそ、パズルゲームの[illegible]荷物を指[illegible]めるケースがほとんどだった。だが、[illegible]



▲[illegible]

[illegible]なかなか[illegible]ラとも、動かせる何[illegible]

[illegible]アルバイト[illegible]なブームとなり、[illegible]時としては、数少[illegible]の「鍵穴殺人事件」[illegible]

これが好き!!

ハンク・ふロンヤース[illegible]

[illegible]S、G[illegible]オプログラム[illegible]たくさん入れて作るが、これはすごく簡単、[illegible]

佐藤[illegible]／アスキー

[illegible]メー[illegible]テクノクを競っていた時代に、BA[illegible]

[illegible]本質を改めて教え[illegible]

[illegible]

鍵穴殺人事件

シンキングラビット	
発売	83.8
機種	88 98 FM
ジャンル	AV

温故知新？ 推理アドベンチャーの元祖ここにあり！

それはまだ、アメリカのゲームがハバをきかせていたころのこと。[illegible]で発生した密室殺人は、[illegible]本格的アドベンチャーゲームとして、[illegible]殺人事件へ。発売、数多くのゲーマーを睡眠不足地獄へと引きずり込んだ。これが[illegible]という、鍵穴殺人事件[illegible]

[illegible]

▲[illegible]殺人事件[illegible]

[illegible]アドベンチャーゲーム[illegible]殺人事件[illegible]、ストーリー[illegible]まとなっては稚拙なグラフィックスでさえも、不気味なムードを感じさせる効果となっている。

事件発生から6年。この愛すべき難事件を解決した名刑事、果たして何人いるのだろうか……

これが好き!!

藤岡千尋／クリスタルソフト

仕事が終わってから2時間ずつ楽しんで解いていった。探偵推理物のAVGおもしろさを堪能したが、ほんとうは少し今林社長にヒントをもらった

伊藤[illegible]代子／[illegible]

アクションの苦手な私に、パソコンゲームのおもしろさを教えてくれたのがこれ。結局この業界に足を突っ込むきっかけになったゲームです

シミュレーションもアクションも一級品！

アルフォス／森田のバトルフィールド

エニックス

発売	アルフォス　83.9　バトル：83.5
機種	アルフォス　88, PA 森田のバトルフィールド：88
ジャンル	アルフォス　AC　バトル：S…

▲頭るくて美しいバトル画面

これが好き!!

原田英樹　元ゲームトラスト
うおおぉぉ、パソコンでアーケード並みのゲームができる、って喜んだものです。とてもきれいでゲームのできもよく、友達とはまりました。

呉英　ソフトウェア工房
アイデアはゼビウスだが、できのよさには感動した。負けずに『ZENON』を作ったがおよばなかったね、くやしい……。

宇宙を駆け巡る、初のシリーズアドベンチャー

スターアーサー伝説シリーズ

T&Eソフト

発売	83.8　II　83.12　III：84.12
機種	60 66 88 FM x　MZ S　MSX
ジャンル	AV

▲カセット3本入りだった！

これが好き!!

小野弘　マイクロキャビン
この頃のAVものではシナリオがよく、スピードもあった。「たたく」とグラフィックツールのカーソルみたいのが現れるといった工夫も見られる

太古正徳　マイクロキャビン
カセット3本組のパッケージの大きさが印象だった。いま考えると分割ロードしているだけなのだけれど、そのときはすごいソフトと思ったりして

ACパズルの決定版といえばコレ！

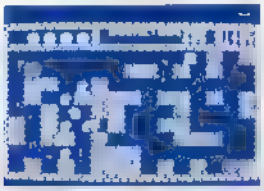
フラッピー 1、2

テーピーソフト

発売	：83 12　2：89 12
機種	60 66 80 88 98 FM M2 x MSX ¥68 ? x68
ジャンル	P

にっくきエビーラも、いまとなっては懐かしい

倉庫番が予期せぬパズルだったのに対し、フラッピーは本格パズルだ。ブルーストーンなフルエアーが、いかにもパズルだ。容易、引きがあんまり、ときどき石よ、情けないほどとまってくれないのだ。入ったアウトとかそこまでなくなるまで使って、いいというルートを作ってこいわけだ。パズル的要素、ユニコーン、エビーラなどの敵キャラクターが登場するゲームとしてはこれまでにも数多くあったが、眠眠キノコ（略）



▲思考ゲームとしても一級品！

これが好き!!

自称博光（ディレクター）
あの軽快な音楽ととぼけたユニ（キャラクター）のようなカオス（ゲーム）に誘われ、悔しさについ乗せられてしまう。

倉田直徳（ディレクター）
かわいいキャラクターの割にヒアなゲームでしょ。要なブロックを壊し、カニに殺される前に全てなくてはならなくて厄介。

けっきょく南極大冒険／夢大陸アドベンチャー

コナミ

発売	けっきょく 87 2 夢大陸 86 0
機種	MSX
ジャンル	AC

パソコンゲーマーのこころを捉えた珠玉のソフト

軽快なスケーターズワルツにのって、どれほど多くの人たちが南極を走りまわったことだろう。「M.S.X」の美しき未来像が紙の上で語られていたとき、現実的な意味で光明を開いてくれたのが、コナミのROMシリーズだ。

カセットを差し込み、電源をONにすれば、すぐにおもしろいゲームが始まる。パッケージよ、なぜか教育ソフトのような「IOIOI」発売、なんてされたが、結局はこのシリーズとして出ず（わんぱくアスレチック）はんばこパンなども、みなばらばらでだった。

▲経過 夢大陸アドベンチャー

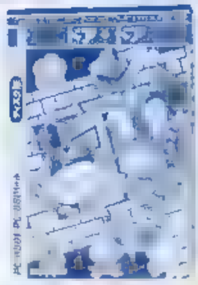
もいいうことなしだ。ペンギン君を右に左に操り、クレバスをとび越していく。クレバスがザラシが突然顔を出すので、これなうまくよ

これが好き!!

宮崎秀規（ディレクター）
パソコンソフトの世界に新風を吹き込んだ（ゲーム）でオリジナリティに富む、画像（ゲーム）共、バランスのとれたものが出た。

新川直介／テクノソフト
理屈抜きで楽しんだゲームです。ROMの中身を解析（プログラム）は、ハイテクが使（ゲーム）、とても感動しました。

ドアドア



エニックス

発売	83.[illegible]
機種	80 88 98 FM MZ X PA SI
ジャンル	AC

クチコミ、マスコミ…人気はどんどん上昇した

パソコンゲームがアーケードやファミコンなどのゲームとどう違うのか、なかなか説明しがたいものがある。ただ事実として、アーケードで大ヒットしたからといってパソコン版で成功するとはかぎらないし、またその逆もある。

『ドアドア』は後者の代表だ。パソコンのゲームとしては、売れに売れた。各パソコン誌のベストランキングの上位に食い込んでいたし、マイナーな機種にも移植されていった。だがファミコン版は人気を獲得することはできなかった。

▲[illegible]

発表された当時は、ゲーセン感覚[illegible]るゲームといわれていた。イライラさせられるような、ク[illegible]アクションゲームが多いころに、チュン君は軽やかに画面の中を動き回った。ドアの前を通るノブの方から通過するとドアが開く。追いかけてきたエイリアンが、部屋へ入ると[illegible]が消える。すかさずドアをしめて閉じ込めてしまう！こんなゲームだ。

逆方向からではダメだったり、せっかくエイリアンを閉じ込めても、すぐドアを開けると出てきてしまったり、ちょっとしたタイミングが楽しめた。

後にチュンソフトを主宰する中村氏のデビュー作であり、エニックスに大いに貢献したソフトである。

これが好き!!

飯島健男／パンドラボックス

[illegible]せたアクションゲームがこれ。やはりアクションゲームはアーケードでやるもんだとつくづく思い知らされました。

[illegible]野[illegible]

キャラ、動きのかわいらしさに魅力を感じました。

ロリータII

PSK

発売	83.4
機種	88
ジャンル	AV

みんな親にナイショでやっていたHなゲーム

ナイトライフ[illegible]ロリータ野球拳』(ロリ[illegible])[illegible]ロリータII[illegible]

[illegible]るまでになる

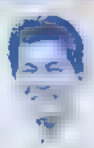
[illegible]して[illegible]をという『[illegible]リータII[illegible]、このソフト[illegible]少女を[illegible]イフするという、ストーリーのあるアドベンチャー。ただし、文字が中心のテキスト型で、[illegible]でHなグラフィック[illegible]

▲ロリータはアタルトの[illegible]？

[illegible]コマンド[illegible]テキスト[illegible]ドベンチャーはいく[illegible]人気はこのゲームなどピカ[illegible]をもってストーリーを進[illegible]まとなってはこんと[illegible]が、Hな小説も[illegible]妙に興奮するものな[illegible]

[illegible]リーはかなり[illegible]的Hなグラフィックが見られたというのが[illegible]あろうが、悲しきは[illegible]ところでパソコンショップ[illegible](PSK)って、その後どうなったのだろうなぁ

これが好き!!



正影秀明／エディター

コマンドは自分で考え[illegible]も英語での入力！ 辞書の中から時間をかけて探した単語を受けつけてくれないときは、CRTを蹴飛ばしたくなった。

大羽慶一／エディター

パッケージのイラストが、ギフトボックスの中に美少女が押し込められているというショップで手にするには、あまりにもインビな図だった

まだまだあった'83ソフト！

ペンキ屋ユウちゃん
ホニカ　83 冬

AV　80 88
はらいなから、壁を全
とんだパズルソフト

将棋
コムパック　83

TB　FM
は低かったが神めて

アップルツリー
テービーソフト　83 夏

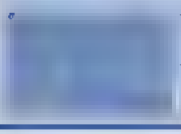
Mach3 Flight Simulator
日本ソフトバンク　83 秋

98の威力を見せつけた

女子寮パニック
エニックス　83 秋

Av　88 FM
ンがとんでくる

黄金の墓
ストラットフォート　83 秋



んでくる敵の出方が楽
しかった。83年のAVと

マリちゃん危機一髪
エニックス／83 春

AV・88,FM,PA
版で、女の子の関係か

3 Dゴルフシミュレーション
T&Eソフト／83 2

SL　60,66 88,98,FM
X ,PA
がリアルに見られた最
初のソフト。

機動戦士ガンダムⅠ
ラポート　83 11

Av　88 98
敵

ミオのミステリーアドベンチャー
システムソフト／83 秋

AV／88
救出する。途中、ACシ
ンなども出てくる複
合型のソフト

大石油王
フレーンメディア　83 冬

SL　88,FM,PA
採掘場、採掘機を買い
くるのを待つ
の開発もあった

クランストンマナー
スタークラフト　83 7

Av　88 98
財宝を求めて廃墟と

ミッションアステロイド
スタークラフト　83 5

Av　60 66 88 98 FM
惑星を破壊する。初の
カラー

徳川家康
CSK／83 夏

SL　60,FM,X
外交戦略と戦闘の2つ
ックス型の戦国ウォー

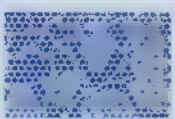
軍人将棋
コムパック　83 秋

FM
!結構強っていけ

ミュージック・ハーモナイザー
リットーミュージック　83

MT　FM
音楽ツールの基礎を作

バルジ大作戦
日本マイコン学院　83 夏



S　88

コロニーオデッセイ
NEC　83

NECが作ったディスク6

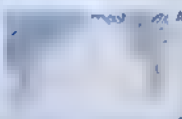
ライトフリッパー
エニックス　83 秋

AC　88 FM
クリ　ハ　かカワイイ
ACが暗も使う思考型
反射ゲ　ム　操作性も
よか

ヒンホール・コンストラクション・セット
コンプティーク　83 春

TB　98
天才ビル・バッジの名
を不滅にした作品。す
でに「アイコン」を実
現していた！

ザ・ナイト・オブ・ワンダーランド
ハミングハートソフト　83 夏



AV　98,FM

ラブアドベンチャー プレイボーイ
T&Eソフト／83 7

AV　88
彼女をうまく誘ってホ
テルへ。SL的要素もあ
ったソフトタッチのア
タルトゲーム。

プロ野球スーパーシミュレーション
JDS　83 夏

SL　88,98,FM,X
タイミング勝負のAC
的要素の強いSL。本格
なった

ザ・バームス
ハミングハートソフト　83 5

Av　FM
カラー版Avアニメ

ハイドライド シリーズ '84

T&Eソフト	
発売	84 12 1 85 8 m 85 1
機種	I 60 66 88 98 FM X1 MSX II : 88 FM X1 III : 88 98 X1 MSX
ジャンル	RP

ハイドライドはパソコンゲームの救世主!?

ハイドライドが、ドラゴンスレイヤーと時を同じくして登場したことは、パソコンゲーム史において大きなターニングポイントとなった。もし、この2本のゲームが発売されていなかったら、あるいは発売時期もっと遅れたとしたら、ファミコンゲームも含めて、現在のようなソフト、とくにRPGにおける人

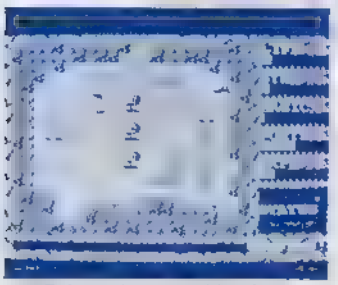
なんてなかったかもしれない。それほど大きな影響を与えたのであった。

ハイドライド……こわい……いったいどんなゲームだったのか!? 詳しくはこのあとのページをアクションRPGというジャンルを開拓したここである……まずは最も大切なのはグラフィックである。ハイドライドは……あった。

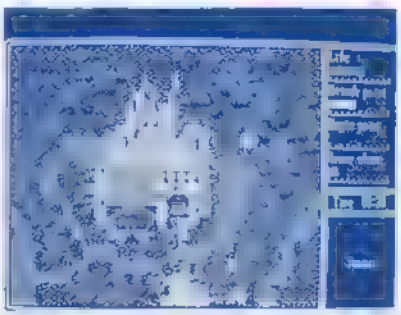
なんとこれステータスを数字で表すだけではなく、見事なグラフィック化されて、「成長」ではなくプレイ中でも「見る」ことが可能になった。アクションゲームでよくあるようなステータスを時には邪魔にすらなるゲーム画面の中に表示させるのではなく、ゲームとは別のところに表示させることで、これまでRPGというジャンルにありがちだった、ごちゃごちゃ、人を寄せつけない、マニアックなイメージを払拭し、ごくカジュアルな形でこれまでRPGに触れたことのないユーザーをも巻き込んだ功績は大きい。

ストーリーも王女救出のためにモンスターと戦いながら成長し、魔王バラリスを倒す、というRPGの典型。アイテムやイベントがバランスよく配し、プレイヤーをうまく引きこむようにプログラムされている。いま、もう一度プレイしてみても、その完成度の高さに驚かされる。もちろん、当時ベストセラーになったのもうなずける。

▲RPGにアクション性が加わった



▲難易度がかなりアップされた。



▲イーストゲート、タンバーンの鏡、アイテムなど、非常にバランスのとれたゲームだ。

これが好き!!

奥山温幸
ハイドライドII、IIIは、日本のRPGで初めてプレイした思い出の作品。だけど、年なのか、アクションとか、クリアはできなかった。

ヘンク・B・ロジャース/BPS
アルタイムよりもへきですね。ハイドライドはパソコン上でファミコンゲームを再現した、と言っていいでしょう。

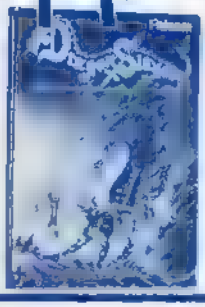
藤森英司

千沢秀徳
でも結婚した記憶があるの

中村 秀
広大なマップ、美しいグラフィック

藤田知之 長巳出版
悪魔バラリスを倒した後には晴れやかなエンディングに戻り、"THANK YOU"と、礼を言うところで泣きました

ドラゴンスレイヤーシリーズ



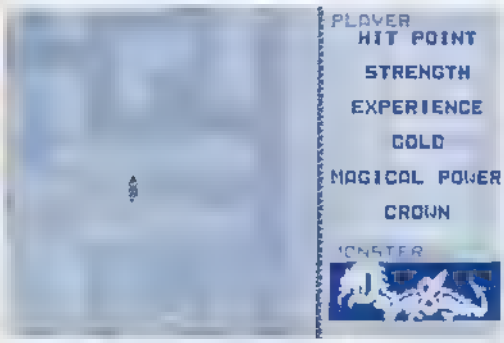
日本ファルコム	
発売	I：84.11　英雄伝説：89.12
機種	I：80 88 FM X1 MSX　英雄：88
ジャンル	RP

"ハイド"と正反対の開発コンセプト

ハイドライド　とともにリアルタイムRPGの基礎を築きあげたのが、ドラゴンスレイヤー」である。

同じジャンルのゲームが、ほぼ同時期に出現したというのに、その中身はまったく違う方向に向いていた。

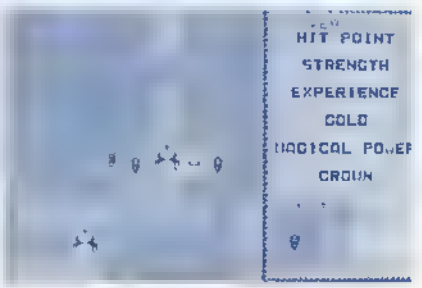
まずストーリーだが、ハイドライドは魔王を倒すために一定の筋書きを進んで



▲自主性の高いトラスレ、デカキャラも登場すれば自

◀敵キャラを集めておいてか

◀トラスレの魅力の一つが、



いくという、オーソドックスなシステム。それがトラスレになると、"真ドラゴンの目を取る"という目的はあるものの、そこに至る過程はまったくの自由、筋書きはない。強いて言えば、剣を見つけることがアイテムを探こと違くなるとかだが、その間のイベントは自分勝手に作るのである。モンスターとじゃれるのもいいし、壊してブロック崩しやブロック飛ばしてみるのもいい。本来の目的とはまったくかけ離れた遊びができる。ゲームの自由度が非常に大きい。カオス（混迷）ゲームなのだ。現在のゲームが失ったゲームの楽しさがあることを考えると、これはいまだ時期的、内容にして秀逸であろう。

モンスターもハイドライドでは、スライムなどオーソドックス。ひきかえ、ドラスレはカメがいたりタモリの顔が出現したり変化製品があったり、ハチャメチャな構成で、作者の企画意図が如実に表れる結本となっている。

スクロールや作りも好対照だ。ハイドライドは画面ごと切り替え方式をとっているのに対し、ドラスレは大きな背景の中心作者、背景をスクロールとする。このスクロールは後、さまざまなゲームに取り入れられることになる。このように、ドラゴンスレイヤーとハイドライドというゲームは、オーダーとカオスというまったく相反するコンセプトからスタートしたゲームだった。

いずれにしてもハイドライドは「アクティブRPG」、ドラスレは「リアルタイムRPG」の名前が使われ、この点でも対照していたというのもおもしろい。ともあれこの2つのハイファンタジー専門誌では、「リアルタイムRPG」という名称が採用され同時に日本ファルコムも戦線のスタート地点に立ったのである。が、ドラゴンスレイヤー2にあたる「ザナドゥ」では、ドラスレのコンセプトは薄れ、必然変質してしまうのであった。

これが好き!!

加藤正幸／日本ファルコム
思い出の作品です。サナドゥやイースの発売後も根強いファンが残っていた。新バージョンを作りたい！（昨年末に英雄伝説が出ました　編集部）

松田はこん／コトブキシステム
人生九勝敗に、まる一週間身動きもせずにやり続けました。考えごとがあるとき、現実逃避したいとき、心を鎮めたいときに最適なゲームです。

デゼニランド／サラダの国のトマト姫

ハドソン	
発売	デゼニランド：83.[illegible] サラダの国のトマト姫：84.8
機種	[illegible]/88/98/FM/X1/S1/MZ M[illegible]X [illegible]のみ SMC：サラトマのみ
ジャンル	A[illegible]

おカタイAVG界に笑劇的なパロディ旋風

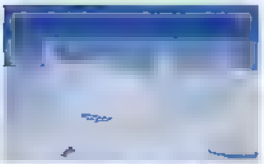
[illegible]お役所[illegible]、ちっとも先へ進んでくれないし、メッセージもあまりにマトモ。[illegible]、こんなパロディ野郎が[illegible]

[illegible]デゼニランド[illegible]。[illegible]それもやはり、衝撃的なまでのバカ[illegible]。[illegible]

[illegible]デゼニ[illegible]そうだ。

ヒロイン[illegible]、[illegible]がパンプキング、ヒーロー役はキュウリ戦士、キャベツ[illegible]にウメぼし婆さん[illegible]。[illegible]るは、[illegible]これじゃまるで八[illegible]、最後までアキさせない。

当時「シリアス路線は似合わない」などと公言していたハドソンも、いつごろからか、似合わないはずのシリアス路[illegible]い。できることならもう一度、あの懐かしくもバカバカしいダジャレを聞いてみ[illegible]


▲[illegible]

▲キャ[illegible]

▲[illegible]

▲最近、やたら[illegible]いう夢のあるゲームって[illegible]ませんか？

▲[illegible]ディズニーのパロディ。

これが好き!!

宮川まなみ [illegible]
はじめて自分の[illegible]そうなゲーム[illegible]最後のほうで[illegible]

島[illegible]
[illegible]トマト姫[illegible]

伊藤[illegible] フリー[illegible]
[illegible]のゲーム[illegible]のデキでは[illegible]けれど、[illegible]った…。

石川健[illegible]
初めて購入[illegible]パソ[illegible]（MSX）のゲ[illegible]の中[illegible]いちばん印象に[illegible]（ATTACH）。

オホーツクに消ゆ

アスキー	
発売	84.12
機種	60/66/88/98/FM/MSX
ジャンル	AV

擬似体験、警視庁捜査一課刑事のAVG

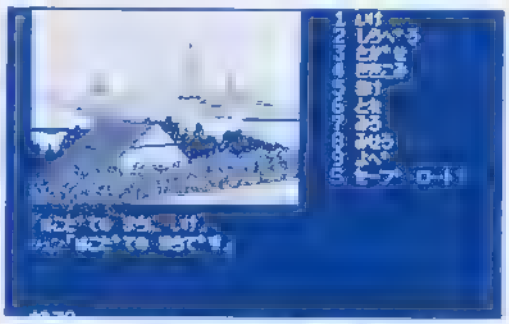
AVGよ事件発生とともに始まる難事件、捜査官が起こると、パソコンに向かっていろいろなコマンドを入力して捜査していくというゲームに慣れた人にとっては、推理小説を読むような感覚で楽しめるAVGは自分が探偵になれるところにたまらない魅力がある。推理を働かせ、事件をスピーディに解決するには、かなりゲームに慣れる必要があるかもしれない。

1月号に紹介した「オホーツクに消ゆ」とて警視庁捜査一課にファイリングされている。あまりの難事件であったため、異例の一般市民への協力要請がなされた。

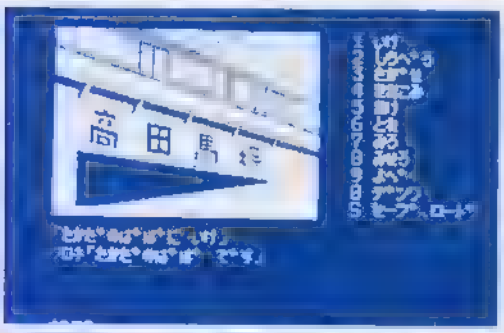
PC-88、98、60シリーズ、FM-7、77、MSX上を疾風のごとく駆けめぐり、保有台数1位を誇るPC-88、98シリーズ、ちなみにPC-60、MSXもいまだとなったこのヒーロヒーローが依然としいテープ版である。

このゲームは、パソコンでは初めてのウインドウ表示によるコマンド階層形式が使われた。いままでこのタイプのことないだが、それまでAVGはなにをどうするか、まず「証拠探し」をせい、キーボードから入力していたのだ。それが、本来の目的の「謎解き」に集中できるようになったことは、好き嫌いはあるとして画期的なことである。

ロマンチックなオープニングのとおり、舞台はオホーツク海を臨む北海道。ゲーム中にリアルな景色が出てくるがそれらそのはず、北海道にロケハンした材料を



▲ とのある人が一度は立ち寄る観光地



▲ 高田馬場 ここに最初の手がかりがある。

これな好き!!

石渡健太

多田和史

村上 紳

森山卓也

▲時高者機医文書の書き込み 生活

ウイングマン シリーズ

エニックス

発売	84、2 86 4 スペシャル 87、
機種	60 88 98 FM X 2、スペシャル 88 98 FM X MSX
ジャンル	AV

ウイングマンがゲームになって大人気!

エニックスといえば、いまや小さい子も熟知してプレイする「ドラゴンクエスト」であまりにも有名である。が、それ以前、はちょっと異色なパソコンゲームを供給するソフト会社だった。

ウイングマン、もそんなゲームのひとつである。最近の時の流れは、めちゃくちゃ速く、とんでもなく膨大な情報をい

こもあっさりと、てしまう ウイングマンもかつてのヒーロー「ウイングマン」の「天れマンマンあ」ここは、すでに地の底よりになってしまっている ゲーム ウイングマン はまだ世の中にある それほどインパクトのあるゲームだったのだ

このゲーム、いわゆるマンガのゲーム化のはしりである。にもかかわらずしかもかなり、また、このクラフィックなかった、主人公のあおいちゃんをはじめ

▲ウイングマン2のオープニング♥ 画面、まさに再現されたクラフィックな話題を呼んで人気となった

▲戦闘シーンでは、クラフィックがくるくる変わるというおもしろいアイデアが目を引く!

しかしきっかけはこのゲームは、この後日本も出されているが、その多くは成功とはいえなかった。他のメディアでの成功したかったこと、パソコンゲームとしてはおもしろくなるとは思いない そのキャラクターの魅力をひき出したり、ゲーム化するのはたいへんな仕事なのだ そんな状況を見るにつけ、このゲームが人気を呼び、よく売れたというのは、すごいことであったといっていいだろう

また、数多いこれまでのゲームの例にもれず、この「ウイングマン」も2作目「ウイングマン2 キータクラーの復讐」が製作されたが、いろいろグレードアップはされているが、基本的な部分はほとんど同じだ

しかし、この「2」がまた非常な人気

この、松本零士もちょっとうらやましがるような女の子が出てきたり、とてもかわいい絵がれていた

会話も日本的なとも入れて、これまでのアドベンチャーゲームにないメッセージなどもでていた ンナーも、1作目にすリジナルをうまくミックスさせていた。

これが、ネクラと呼ばれたパソコン少年

▲ウイングマン2ではさらにクラフィックが強化された! アダルト物と違ってとってもきれいだネ

これな好き!!

須田早・フリーライター

数あるパソコンソフトの中なのかわからさは、1、を挙う。ゲームソフトもよく、万人に親しみやすい。

金子陽・

戦闘モード 画面下でのアクションゲーム)など。小さいキャラクタをちょうずにうかしていてかわいかった。

シナリオの深さで他を圧倒した名作

夢幻の心臓

クリスタルソフト	
発売	I：84.3 II：85.12 III：89.12
機種	I：88/98/MZ II：88 X
ジャンル	RP

行動の自由度が高く、自然な物語展開が魅力

パソコンソフトメーカーの老舗、クリスタルソフトが大きく飛躍する、その節目になったのが『夢幻の心臓』であるRPGといえば、小さなキャラがちまちま動くものと相場が決まっていたが、このソフトではさまざまなデカキャラが登場するRPGを身近なものにしてくれた功績はじつに大きい。またこのシリーズに共通しているのが、シナリオの完成度の高さだ。これはグラフィックやプログラムテクニックの上での難をさし引いても、十分におつりがくる。まずイベントの自然さ。これにはまたまた驚いたエルフがじつは重要人物であったなどというイベントは、ストーリーをリアルタイムに進めることができるパソコンゲームならではのもの。それから空を飛ぶ、海を行くなどの行動の自由さ。このへんも、後のRPGにうまく継承されずだ。これらのなかから、プレーヤーはほんとうにファンタジーの中にいるかのような感覚をうけることができるのだ。

このゲームを作った当時、成瀬氏はその後ポルフェスと3人の開発を創り、クリスタルソフトを去ってしまった。新機種を望むファンには残念なことだったが、時を経て、第3作を発売された。またまた、夢幻シリーズは続くようである。

▲夢幻の魅力はデカキャラ

これが好き!!

藤岡千尋 クリスタルソフトなんだか訳のわからないゲームを作るところ。それでいてまとまりがあり、クリスタルらしさは感服します。

木川久 マイコロジー。RPGとわもしろさのバランスできるRPG史上五指に入る傑作です。いま改めてやってみても、グラフィックの美しさは感服します。

ボコスカウォーズ

アスキー	
発売	84.6
機種	60/66/88/98/X1/S1/MSX
ジャンル	SL

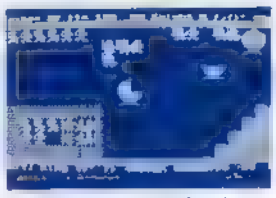
アスキーのコンテストに優勝したユニーク作品

ユニークなゲームだった。ジャンル分けの難しいゲームだった。1と騎10人、2と11人が敵陣目指して横スクロール全体もしくは階級ごとの移動なので、ズチャゴチャと団体旅行する感じだ。

将棋のように、敵とぶつかるとバトルが勝手に始まる。このあたりはアクションふう。勝てばレベルアップし、強そうなキャラに変身。ここはRPGふうだ。

しかし、やたらとバトルさせると、すぐ兵がいなくなってしまう。敵は数百人もいるのだから、まともにやためいかに戦力の消耗を抑えるか、敵陣に入っていくかがポイントになる。このあたりはシミュレーションふう。

敵の城内では、Fは敵を引きつけたり、さらに周到なかけひきが必要となる。キー操作は、アンキーとスペースだけ。非常にシンプルなのに味わい深い世界が展開していく。第1回アスキーソフトウェアコンテストのグランプリを受賞しただけのことはある。しかし、その独創的な個性ゆえか、8月のシルバーゴーストまで、同種のソフトは再現しなかった。


■捕虜を救出して仲間に

▲王様たって意かなくちゃ

これが好き!!

飯島健男 ノバンドラボックスパソコンゲームも結構おもしろいもんだと思わせられた。何度も何度も解いては一人でなっていたので、周りの人間が不気味がっていた。

小林直樹 フリーライター リアルタイム性とパズル性をうまく生かしたゲームだと思った。

サンダーフォース

テクノソフト

発売	84. 1
機種	60 66 80 88 98 FM/X, MZ
ジャンル	AC

8方向の超高速スクロールに、ただただ脱帽

ゲームがはじまると、ハノンちゃん「サンダーフォース」と叫ぶたちょっと笑える時代だった。

最近、スクロール型のシューティングゲームは、みな擬似「ゼビウス」になってしまう傾向にあり、どうそこから脱するか、プログラマーはアイデアを絞るわけだが、……

基本として、サンダーフォースは、ゼビウスの枠をはずれた、いくつかの大胆こうなった、脱出させることに成功した。

まず、画面がすごくきれいで、処理が速い。スクロールだけでなく、敵キャラの動きもなめらかで、見ているだけでうっとりしてしまう。

▲しつこい緑やかな画面スクロール

ゲームは、ゼビウスと同じく、縦スクロールだったが、ゲーム的にはスピードをもう少しゆっくりにしてほしかった。

また、かなりのアイテムがあるが、なかなかプレーヤーがかからずに方向チェンジしてしまう。目指していた宇宙船が、いきなり同じ速さで後退するなど不自然だったり、ここが残念でならなかった。

これな好き!!

南尾文彦

藤岡千尋（クリスタルソフト）

FAN FUN ごめんない

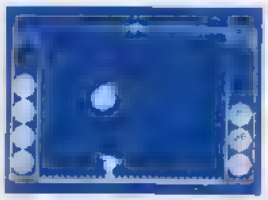
エニックス

発売	84 7
機種	80 88 98 FM MZ XI SI
ジャンル	AC

第二回のエニックス・コンテストに優勝！

風船一場の中で、ラジコン扇風機を使って風船を収納するという、いささかこしゃくがましい設定になっている、なぞる、風船式のバスケットボールである。

エニックス第一回ゲームおでーフロクふコンテストの最優秀作品というだけあって、動きはとこふるなめらかだ。扇風機の向きを変えて、風をあててやると、いかにもという感じで、風船がフンワリ、ときには吹き飛ばされたように動く。なぜか床が針の山になっていて、落ちるとすぐ割れてしまうのだが、最後まで、めこないいな……



▲ゴールまであとすこしだった

これな好き!!

橋本裕樹

FANFUNのゲームシステムには、驚きました。あれを作ったとは、作者の頭のやわらかさは……

岩沢雅之

時かた、てカーいい出すのは、意外と単純なゲームの場合が多い。の風船の自然な動きが……魅せられ「……いやぁ……ませてもらった……

まだまだあった'84ソフト！

ブルース・リー
コンプティーク／84

AC／80,88,FM,X

かなり広大で、

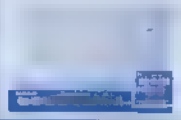
西部の成りあがり
HOT B／84 5

RP／88,FM,S1

最初の所持金は20ドル

を目指すRPG＋SLG

ヴォルガード
テーヒーソフト 84



初の合体ゲー

ホバーアタック
コムパック／84 11

キャリアに乗り降りしながら地底のロボットを倒す。反応がいいソ

ちゃっくんぽっぷ
テコ／84

AC／60,88 FM,X1 MZ

い出す

EGGY
ースァ ク 84 1

の子かわいくな

野球狂
ハトノン 84 7

St／88 98 FM,X1 MSX

チョップリフター
ンステムノフト ノー 84 10

AC／60 66 88 FM,SMC

画面を救出 動きが

Emmy II
アスキ 84 11

の子かかわいくな

妖怪探偵ちまちま
ホ ステ ク 84

AC 80 88 98 FM X MSX SMC

デストラップ
スクウェア 84 0

Av／88 98,FM

画面転換スピードが速く、操作性もGOOD

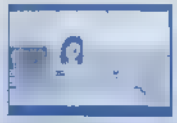
狼男殺人事件
ハ-ヒルノフト 84 2

Av／88 98 FM,X1

一連の殺人事件シリ

スの1作。仮装パーテ

ノキャプチャー
ハミングハート 84



デーモンズリング
日本ノールコム 84 1

Av／88 98 FM

カレイシアス・ペルセウス
コスモス・コンピューター／84 10

RP／88,FM,X1,MSX

アクションRPGの先駆的なソフト。キリンャ

画面かめすらしか

リザード
クリスタルソフト 84 12

クRPGとい

い音楽がいい。

トップマネジメント
元気 84

クライシスマウンテン
コンプティーク 84 6

AC／88,FM

連合艦隊の栄光
CSK／84 10

St／88 98

ルタイムに各艦か

ノのウォーゲーム。大

ハイパーオリンピック
コナミ 84 4

タイミングや連打力

の第一弾 以降、6種

目がソフト化された。

ザ・クエスト
スタークラフト 84 6

超ムズカシかっ

ノルの移植版

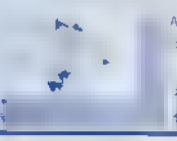
ロードオーバー
アスキー／84 11

St／MSX

ョンも出てくる。82年

の88版の移植

はーりぃふぉっくす
マイクロキャビン 84



Av／60 88 98,X1,MSX

地獄の練習問題
ハミングハート 84 7

地獄に送り込まれ、試

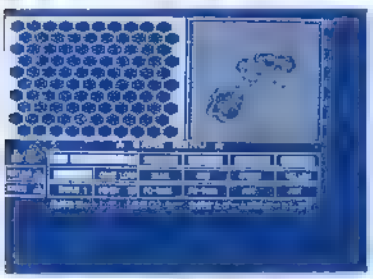
験を受ける。ハミン

大戦略シリーズ

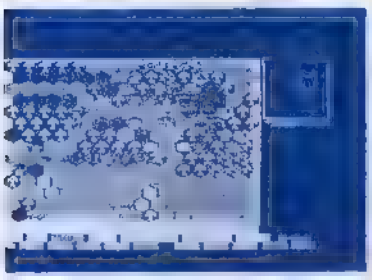
人間の代わりに兵器が主役になった！

この「現代大戦略」シリーズが登場したときの驚きといったらなかった。現在使用されている各国の兵器（最初は四角いものだったけど）で戦いあうなんて、御幣以外の何物でもなかったのだ。フライトシミュレーターや近代ものストラテジーゲームしかなかった日本のコンピュータ・シミュレーション界に、新

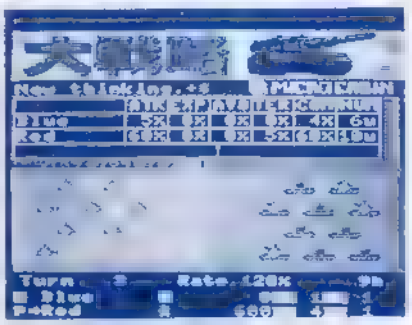
システムソフト	
発売	現代大戦略：85.11　大戦略II　87.3 大戦略III：89.6　キャンペーン版　89.9
機種	88/98/MSX
ジャンル	SL



▲時間をかけ　　大戦略



▲基本、　　大戦略



▲MSX　　

これが好き!!

石川健 ストラットフォード
このゲームがやりたくて、PC-9801 Vxを購入してしまった（本当）。

宮崎秀規／アスキー
マップや設定をいじるシミュ
か。体系か整い、ゲームシス

多田和史／チャンピオン
無人島に一人住むなら98と大
エディターキットさえあれば、

すぎやまこういち 作曲家
ま、、、時代、
模です。

大矢哲也 NCS
ゲームの一つ。突出した部分
もないが、欠点もない。地味
ゲームが好きた

山本陽 ンヒー
ストレイしたの

三國志 I、II

光栄	
発売	I：85 12　II：89 12
機種	88 98
ジャンル	SL

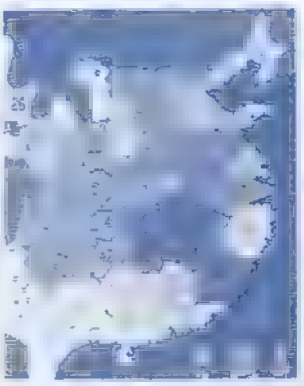
これぞシミュレーションゲーム史に残る名作！

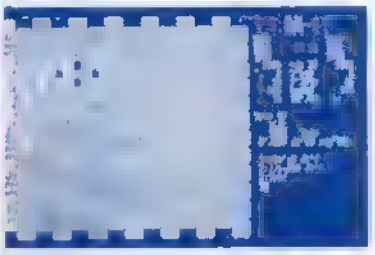
舞台が中国ということもあり、戦国時代をテーマにした信長の野望 ほどあまり有名ではないが、このファンは発売されて以来、いまだに絶えずプレイをしているのではないだろうか？

このゲームは、光栄の歴史 部作の最後を締めくくる（つもりだったゲームで、基本システムは 信長の野望 と同じである。ただ、新しい試みとして、武将を中心としたシステムを挙げることができる これが、このゲームのすべてといってもよいくらいのものなのだ

武将（キャラクター）を中心としたシステムは、このゲームが発売されるまでまったくなかったといっても過言ではない。つまり、キャラクターの年齢（をとると死んでしまう）や忠誠心（これがないと、すぐ裏切るなど）などだ このようなデータは、RPGでは珍しくなかったが、シミュレーションゲームの中では、ややめずらしいものだった

テーマが、同じ ということで、キャラクターを中心としたゲームにならざるをえないということもあったかもしれないが、非常によくできているとくに、君が何らかの理由で死亡したとき、次の中から新しい君主を選べるというシステムは 信長の野望 にはないもので、一度のプレイでゲームオーバーにならないようにとのユーザーへのこれまでの数々の配慮である。また、戦闘時に「火計」「踊り」などの「計略」が使えるようになったのも、このゲームのユニークなところ。これまでの「力押し」一辺倒の単純な戦闘とはひと味もふた味も違った仕上がりになっている。





▲戦闘画面 金をかけて58年、みがれて、その 信長の野望 の戦闘

▲ そのシナリオには8人の若き君主が登場 その中から好きな君主を選択できる

先人の歴史、名作は、シミュレーションゲームの世界にあっても意味で影響を与え、ユーザーによりも愛されるシミュレーションゲームのイメージを植えつけた作品だ なかでも、この 志 は、名作を締めくくるにふさわしく、ゲームバランスがとてもよいと えるだろう

これが好き!!

南都俊 ・ ・ 、
絶対におすすめな品 ン君 と かく何回プレイ て も飽 きのこないケ ムです

松田ぱこん ーファイター
三国志画 を愛読した者 し は 中盤の董卓の末路を ま きに 立 て な な 心境に 思い ま た 。

藤由知之 ・ ・ 、 歳
数255名の武将 人ひと 個性を すっ したアイテ は 見事 計略と人 を駆使する戦 も、 なるノ ワ ームを え た 好 あ ます

村上 剛 ライター
信長 上 将を仲間 する ん ん みきネ テ と 大 知 と る ン ン

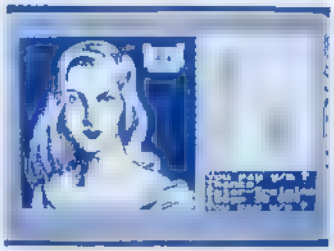
ザナドゥ

日本ファルコム	
発売	85 0
機種	88 98 FM X1
ジャンル	RP

ノリのよさで30万人以上のファンを魅了!

ザナドゥの魅力とは? これさえあれば、たちまちなんと答えればいいのだろう。当時このゲームはあらゆる点で、魅力的だった。だれもがこのゲームに熱をあげた。恋に理由などあろうはずがない。恋に落ちた者は、相手のすべてがよく見えてしまうものなのだ。

その結果が、約30万本を超える、ハソコン



◀キャラクターいっぱいのRPGは楽しいものだ。

◀モンスターとの戦いもRPGならではのよさがある。

◀アスクレピオスの神殿。レトロなBGMがかかる。

ゲームとしては異色ともいえるセールスの記録だ。

ザナドゥのシナリオが出されたとき、このゲームはまさにトップランナーとして認められていた。ドラゴンスレイヤーⅣ自体は、日本ファルコムの出世作ということで、「たれにでもできるRPG」というアクションRPGの初期を飾る作品として認められていたものの「その程度がどのかな」といったふうにはとめられていたのだ。

しかし届けられたサンプルは、世界でも例がないものだった。なによりも当時としては画期的にゲームがスピーディーに進むのがうれしかった。ほとんどの操作がテンキーでできる、ディスクアクセスの待ち時間がほとんどないグラフィックが、とくにモンスター、アイテムなどのグラフィックがかわいくてまるで生きているようだった。そして単純

ではあるが、奥の深そうなストーリー展開。なにをとっても手ごたえのある作品だった。

このゲームで日本ファルコムを大躍進させたのはいうまでもないが、それ以上に日本のゲームの水準をぐっと押しあげた功績は大きい。

こうして3年以上にもわたってハソコン御三家にとどまりつづけたこのゲームこそは、ザナドゥ、イースⅡ、そしてアクスェリスを誕生させたあまりにも偉大なゲームだった。

ザナドゥ、おもしろかった。非常に地味なハソコンソフトで、目が悪くなるかもしれないビックリ箱のような楽しさにあふれたザナドゥが見えるゲームはいまだに現れない。

これが好き!!

加藤久人

森田直徳

石川健

須田早

高橋利幸

奥山浩幸

テグザー／シルフィード

ゲームアーツ	
発売	テグザー　85.4　シルフィード　2　月 ト：86.12
価格	88
ジャンル	AC

「掟破りの技術」を駆使したハイテクゲーム

「変形ロボ・テグザー」の快進撃は、いまのところ、いまだ続いているのである。

まず、ゲームアーツの処女作として登場したこのゲームは、一時、断念されたパソコン、NEC PC-8801mkIISR、「なりそこないを伸ばした」といわれるほど緻密な計算、これ、ゲ

アーツは一躍、技術力の高いソフトハウスとしての名をはせることとなった。

88よりメモリーの少なさを補うため、データをディスクから読みこみながらゲームが中断してしまう。そのため、「次回のアクションゲームは88には無理」といわれていた。

また、「たぶんこのSRのRAMを使ってこなせるプログラミングは無理だ」ただ、ゲームアーツはいとも簡単にRAMを採用した。

もちろん技術的なバックボーンがあったのだろうが、ロボットの変形アニメーションがリアルタイムでなされる、迫力なアクションゲームを作ってしまった。

しかも、ゲームも、最後まで、もう止められない。これにはメーカーのNECもテグザーを誉めたほどだ。

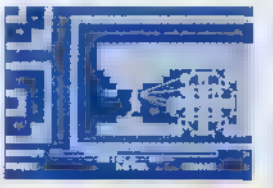
「テグザー」の後、スクウェアによってファミコンに移植され、大ヒットした。さらに、アメリカで、シェラ・オンラインによってIBM-PCに移植され、これまた大ヒット。最近では、AMIGA、MACなどという移植され、またまたヒットしている。

「今年（89年）の年末には、ヒットは本数で10万を超えるこというと、高い目標をという壮大な快進撃の裏側にあるのは、「最近のゲームと比べてもひとつ、ふたつ抜けない」ところではないのである。

テグザーのおかげで「横スクロール」のアクションゲームが続々と登場。横スクロールの体系のようなにぎやかな一画面ゲームは、ゲームアーツのお家芸ともいえるものになっていた。そして擬似3Dアクションゲームのシルフィードが登場。

今後は、そのスピードと3D技術の高さ、ヒットしてこだれも追随できなかった

おもてで、みんなアクションゲームをあきらめてRPGを作るようになり、RPGブームが来た」という事態をもたらしたほどだ。技術の勝利である



▶撃ては前方に中する「範囲ミサイル」もつのひとつ（テグザ

▶ゲーム中、こはのためのカギ。動きは結構（シルフィ

これが好き!!

新堂文彦　T画堂スタジオ
中間な高度と無機質なキャラクターの動きがとてもすっごくよかった！　テグザーのような上品なゲームです。

原田秀樹　テキストラスト
[illegible]されたので印象にテグザーは自機がきれいにる[illegible]もスクロールもスク

高崎秀規
新しい要素というのは、[illegible]クサクサしてきた[illegible]完成度が[illegible]ムだと思

新井直介　アルフィートは数年前（？）から発売を期待していましたゲーム[illegible]れとも、全体的な雰囲気が大いきです

大津正徳
BGM、スクロール、変形、それもみんなカッコイイと思ったサ[illegible]るようにして自慢していた。

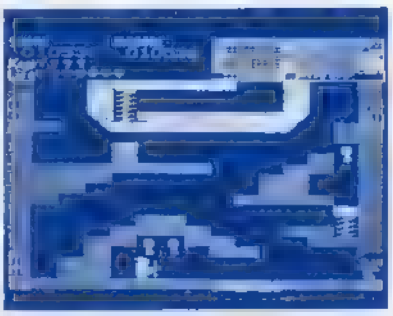
木田久
[illegible]のゲームは、私のFM音源のす[illegible]

ザ・キャッスル／キャッスルエクセレント

王女を助け出すのはラクじゃないっ!!

アスキー	
発売	ザ・キャッスル'85.4 キャッスルエクセレント '85
機種	60 88 98 FM X1 MSX
ジャンル	AC

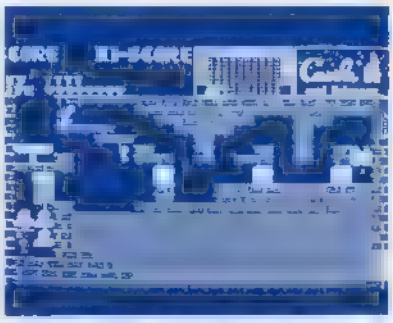
ハズルゲームの黄金期は1983年10数ページほど前に戻って見てもらえればわかるように、「ロードランナー」「章中番」「フラッピー」といった秀作が登場している。その後いくつかのハズルゲームが出てきたが、内容的にはいまひとつハズルゲームは、もはや終わりかと思ったファンは少なくない



▲カギを取る　まわりは、いろいろとうれしくさいなんうなこは

▲画面上部のこのマークがレアアイテムを表示しているかどうかを見てから、とってないよう、ノ

それだけに2年後の1985年にザ・キャッスル』が登場したときは、ウップンが一気に爆発したかのようにキャッスルが売れ、ある時点では、いよいよ1画面ごとの攻略でゲームが進んでいくが、「ザ・キャッスル」はゲームタイトルの「城」とは異なるメルヘンストの城で、ここにみめうるわしい王女マルガリータが囚われの身となっているこのゲームの最終目的は、この王女マルガリータを救い出すことである



▲水に気をつけ、お宝をねらいつつ要領よくしないとなかなかキタセタ　しれない

▲この部屋は上から攻めなければダメ！　上　ょ、ると、は

この城には100の部屋があり、そのほとんどがトラップ有の部屋と相関関係をもっているので、ひとつの部屋をクリアしたからといって安心していられない。行ったり来たりして、ひとつのパズルを解くケースはざらにある。このようなパターンは、これまでの1画面完全攻略パズルゲームでは考えられなかったことだ。

さらにこのゲームを難しくしているのが、色分けされた種類のカギ数あるドアも6色あって、たとえばブルーのドアを開けるためには、ブルーのカギが必要になってくる。だから、部屋から部屋へカギを集めながら渡り歩きつつ、パズルを解いていかなければならないしかもカギの数よりもドアを多くしてあるので、やたらとドアを開けていると先に進めなくなることもある。

目の前のパズルを解きつつ、先のことをどうしていなければクリアは難しいこのザ・キャッスル　実は第2回アスキーソフトウェアコンテストのグランプリ作品だキャッスルが出そろうまでは、難攻が増したキャッスルエクセレントも発売され、これもまた話題性のある作品となった。

ファミコンへの移植、アイデアへの期待、ザ・キャッスルはじまってハズルゲームブームをまきおこすことになる

これが好き!!

金子陽一／早田版
1画面1ステージという「ロードランナー」的パターンを、よい意味で壊した。アイデア倒れ、いわることなく、パズルもよく完成されている。

飯島健男　パトラポクス
1時間あたり100円以下で遊んだ、まあまあのソフト。ただし大事な用事がたくさんあるのにつぶされてしまったため、これ以降パズルゲームは避けるようにな

いっきに広がったカンフーブーム

イー・アル・カンフー

コナミ	
発売	85.
機種	MSX
ジャンル	AC

5人の難敵が次々と新しいワザをくり出す！

MSXのスプライトを使ったゲームというと、圧倒的にシューティングゲームが多かった中で、「ハイパーオリンピック」とか「ポンポコパン」といった、個性的なキャラクターを使ったゲームの数々は新鮮なおもしろさがあった。

なかでも、このイー・アル・カンフーは、カンフーの独特な動きがよく表現されていて、しかもスプライトをうまく使ってスピーディな展開を実現していた。

カラテやカンフーのゲームというのは、操作の方法が複雑なため、敵の思いどおりに対応できないことがままあったが、イー・アル・カンフーの場合、まったくカーソルキーとスペースキーのみでかなりの技まで動いてくれるので、非常に操作がしやすかった。

敵のキャラクターも、個性的なものが多く、単なるカンフーアクションゲームの味付けをしているのは、さすがはコナミのヒットメーカーといったところか。

MSXも、コナミもヤル気になってくれた時期でもあって、かなりのヒットがでた作品だ。

イー・アル・カンフーは、MSXとコナミの黎明期の申しごもっともと言えるだろう。

なお、この作品には、続編ともいえるイーガー皇帝の逆襲がでている。

▲思いっきり武術、まさに拳！

これが好き!!

富田富美子 エディター

とってもかわいくキャラクターもかわいいし、強そうな女武闘家も負けずあとにつづくとっても、サンプルゲームには驚きました。

正影秀明 エディター

動きもよくて一発とびとか、いろんなワザが使えた。あとで出たファミコン版と比べても、遜色なかったんじゃないかな。

かわいい動物キャラが女の子に大好評

ペンギンくんWars 1、2

アスキー	
発売	1 85.1 2 88.12
機種	1 88 FM XI MSX 2：MSX
ジャンル	AC

シンプルなゲームほど意外と楽しい

サントリービールが好き、松田聖子が好き、動物園が好き、南極が好き、だからペンギンくんウォーズが好きというとんでもない人間は、そうはいないかもしれない。しかし、キャラクターが可愛いかったり好きという女の子はかなりたくさんいた。

このペンギンくんWarsは、アメリカで人気のあったUPL社のビデオゲームをアスキーが移植し、発売したもの。制限時間内（60秒）にボール10個を相手のコートに投げ込めば勝ちというシンプルなルールのせいか、おじさんたちにも受けがよかった。

対戦相手はネコ、パンダ、コアラ、ビーバーといった動物たちで、ペンギンくん同様にかわいいと好評。飛んでくるボールを受け止められず失神するときもまたかわいくて、思わずプレイのテンポをゆるめてしまうほど。失神している間は、容赦なくボールを投げこむものが必勝法だったのだが。

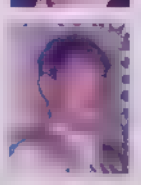
こういうゲームは、意外と楽しく、残るものだ。同時に押されてか、次のボールという必殺技が加味された。ペンギンくんもパワーアップ。も発売された。敵キャラが超ユニークな攻撃方法で迫ってくるので、またまた見とれてしまうぞ。

▲セットを取ったペンギンくん。

これが好き!!

北根紀子 MSX・FAN編集長

単純なのがいいですね。仕事中によくやりました。アメキャラでは、これとバイバニックとキャッスルかな。

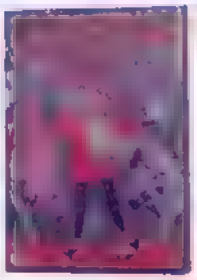


楠本裕樹

（文章は途中で切れている）

硬派も軟派もみなナンパ！

TOKYO ナンパストリート



エニックス	
発売	85.3
機種	88 FM XI
ジャンル	SL

女の子を口説くための戦略シミュレーション

“ナンパ”という行為をゲームにしようなどとは、この「TOKYOナンパストリート」が出るまでだれも考えなかっただろう。“ナンパ”はゲームで楽しむものではなく、現実にアタックするものと、巷の中相場は決まっていた。

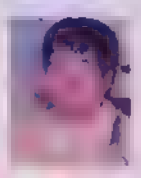
しかし、いざこのゲームをプレイしてみると、これがなかなか楽しくて（おそらく男のゴリだけだろうが）ハマってしまった人も多かった。なにしろ“ナンパ”を戦略的にシミュレートしてあるわけだから、ナンパってみたいと思いながらもできない、気の弱いシャイなタイプのゲームファンにはピッタリのゲームだったに違いない。

ゲームに登場する10人の女の子はそれぞれ性格が異なり、そのうえこの中の10人は補導員や婦人警官、プロの女性などもいる。日頃から“ナンパ”を研究しているつもりの人でも、なかなか10人全員を落とすことはできないだろう。

“ナンパ”を題材にした斬新なゲームだったが、これをクリアして“ナンパ”の達人になったという人の話は、当然のことながら聞いたことがない。絵物の話も出ないようでないとクリアできないエキサイティングなゲームだった。

▲強引すぎると

これが好き!!

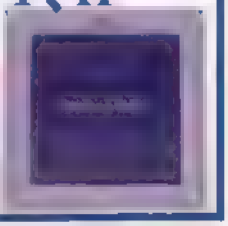


山口和夫 スタークラフト
[illegible]入り、何度かやり込んだが、結局おもわせぶりなだけで最後までいけなかった。現実の恋愛を見たような気がした。

石丸敬治 アーケイク
ナンパという行為を見事ゲームに[illegible]まとめて拍手!! 気の弱い男の子たちも、きっとこのゲームでナンパを楽しんだことだろう。

なんともカワイイAC.RPG

メルヘンヴェールI、II

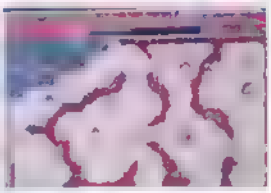


システムサコム	
発売	I 85.8 II 86.5
機種	I：88/98/XI/MSX II：98
ジャンル	RP

デザイナーとプログラマーのチームワークの勝利

なんともメルヘンチックなキャラクターで話題を呼んだ、メルヘンヴェールI、IIには、女のプレイヤーがかったというこのソフトづくりのプロジェクトのなか、2人も女性がいた（ゲームデザインとグラフィック）からかもしれない。それはまた、ゲームデザインとグラフィック、プログラマーがそれぞれ独立して仕事が進めるという、当時としては先進的なソフトづくりのスタイルの成果でもある。

ゲームデザイナー[illegible]



▲精密なグラフィックが[illegible]

メルヘンヴェールの世界観は、ストーリーは、小説が一冊書けるほど奥が深かった。これはゲームがスタートする前に、物語の導入部をグラフィック入りで見せるなどの、新しい試みとして結実している。

グラフィックも、アニメーションを多用して、キャラクターの動きにまで気を配ったり、画面の切り換えのときにスクロールをしたり、当時のアクションRPGとしては、かなり高度なテクニックを駆使していた。

惜しいことにプログラマーが他社へ移籍したためか、II以降は出ていないが、さまざまな点で注目すべきものを残していったソフトだ。

これが好き!!

小林直樹 フリー
当時たくさん出始めていたアクションRPGのなかでも、とりわけストーリー性を重視した内容がおもしろかった。

堀真江 エディタ
なんといってもウェールくんが最初から最後まで印象的よくわさと崖に落として、スペースキーを連打したものでした。ごめんね、ウェール君

まだまだあった'85ソフト!

デーモンクリスタル
電波新聞社 85 4

AC 88,X1,MZ
デーモンが支配する30の屋敷の謎を解きあかし、女王を救い出す

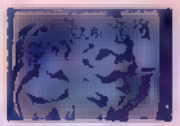
軽井沢誘拐案内
エニックス 85 6

AV 60,88,98,FM,MSX
軽井沢一帯がロマンティックミステリー。RPG風の戦闘シーンなどもある

蒼き狼と白き牝鹿
光栄 85

[illegible]

天使たちの午後
シャスト 85 4

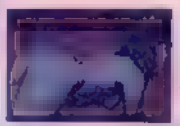


Av 88 98 FM MSX
初めてのデート、タイプ入力画面、女力王かわいさ、トキメキ

ぐっちゃんぱんく
日本ソフトバンク 85 6

AC FM
[illegible]

アステカ
日本ファルコム 85 4

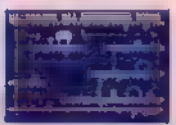


Av 88 98 FM X
[illegible]

道化師殺人事件
シンキングラビット 85 3

AV/88,98 MZ
移動時、画面がスクロールする画期的なミステリーADV

グーニーズ
コナミ 85 12



AC MSX
[illegible]

ウィザードリィ
アスキー 85 11

RP 88 98 FM X
[illegible]
いたアップルの名作今日のRPGに与えた影響は絶大

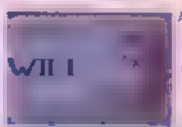
トリトーン
ザインソフト 85 3

RP 88,98,X1,MZ MSX
豊富なアイテム、敵を振りまわす主人公がカワイかった

コナミのピンポン
コナミ 85 5

Av MSX
[illegible]

WILL
スクウェア 85 9



AV/88,FM,X1
[illegible]のささなみなど、アーメチックな動きが話題

ナイトロアー
日本テクスタ 85 12

AC/MSX
時間設定があり、夜になると[illegible]

新ベストナインプロ野球
アスキー 85 11

SL/88,98,FM,MSX
[illegible]れる野球SLG

F16ファイティングファルコン
アスキー 85 6

SL MSX
[illegible]

ファンタジアン
クリスタルソフト 85 2

RP/80,88,98,X1
[illegible]

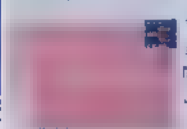
聖女伝説
コスモス・コンピューター 85

AV/88,98,X1,MSX
情報を得るためには、[illegible]

エリュシオン
システムソフト/85.10

RP 98
[illegible]動くユニークなアクションRPG。マップがすっごく広い!!

森田和郎の将棋
エニックス 85 8

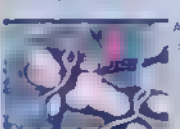


TB 98 X
森田氏が1年がかりで開発した自信作。最強ベルは、かなり強い

ZONE
システムサコム 85 12

AC 98
[illegible]は?」と疑われたくらい滑らかな動きだった。

エルドラド伝奇
エニックス 85 2



Av 88 98 FM
[illegible]

遊撃手
システムソフト 85 6

SL/98
空気抵抗、重力など、細かいトコロまでまるでファイトシュレータ

対局囲碁
BPS 85 12

TB 98 FM
初めて対局が可能になった囲碁ソフト。実力は15級程度だったが

王家の谷
コナミ 85 2

Av MSX
[illegible]くる。

殺人倶楽部／マンハッタン・レクイエム

リバーヒルソフト	
発売	殺人倶楽部：86.8 マンハッタン・レクイエム　87.1
機種	98　殺人倶楽部DX　X68
ジャンル	AV

超大作ミステリー アドベンチャー登場

アドベンチャーゲームといえば、ある目的に向かって進んでいく冒険型のものがほとんどであった。これに対してミステリーものは、あるにはあったがグラフィック数が少なかったり、シナリオが稚拙だったりで、冒険ものに大きく遅れをとっていた。

こうした状況の中で発売されたこの殺人倶楽部は、ミステリーアドベンチャーの地位をぐいっと引きしげ、いっきに人気ジャンルにまで到達させてしまったのである。

ではいったいどこがうけたのか？　まず登場人物紹介、捜査場所カード、これまでの閉鎖された時を捜査するミステリーとは比べものにならないほど捜査対象が多かったことがある。さらに捜査場所を自由に行き来でき、どこからでも捜査が可能である点、グラフィック、メッセージにリアリティがあり情報源としても満足できる点、コマンド選択方式にした点などがあげられる。だが、最大の勝因はなんといってもシナリオが複雑にしてミステリアス、とてもよくできていたことであった。

リバーヒルが社運を賭けて世に送り出した「殺人倶楽部」は、やがてファミコンに移植されるまでの人気ソフトとなり、主人公のJ・B・ハロルドは、シリーズ化されて、ハソコンゲーム界のシャーロック・ホームズになっていくのである。

J・B・ハロルドシリーズ第2弾となったのが「マンハッタン・レクイエム」だ。このゲームシステムは、殺人倶楽部とまったく同じである。ただ、事件がリバティタウンという架空の都市が舞台だったのに対し、2作目はタイトルのとおりマンハッタンが舞台となっている。この作品を作るにあたって、同社ではカメラマンとデザイナーをマンハッタンに送り、ロケーションを敢行している。殺人倶楽部のセットがどれほどのものであったか、そして、シリーズはさらに続く。

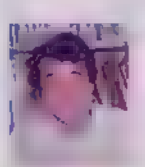
▲X68版は人物がアニメ、登場

▲ロケーションによってもたらされた資料や写真をもとに、マンハッタン・レクイエムはグラフィックやシナリオがさらにリアルな作りになっている。そして、ハソコンゲームとしてはめずらしく、人気キャラクターを作ることに成功し、幅広い年代層の声をつかむことになった。

▲ゲームオーバーメッセージ入

▲捜査時はウィンドウで表示される

これが好き!!



今西寛　アドベンチャーのハンクハー　ノ　　計算　　そう思っていたのに、このアンハ　　つな感は、早すぎるくなりました

野村宏平　　AVGも　　まで進んだのかという気「マンハタン・レクイエムよりも　　殺人倶楽部）のほうがおもしろかった

森田正徳　イ　サ　ー　ス　な外人間色な美人、なって死んでいる女を見ると、ヒーローの気分　入力の仕方も殺人倶楽部よりずっとよかった

藤森英明　フリー　イ　　A　ファレ　ンを　ア　ヤケ　ー　ナオイ　ヨケムの　テとしてはとてもよかった

ブームは続くよどこまでも?

イースシリーズ ロマンシア

日本ファルコム	
発売	ロマンシア 86.10 イースI:87.6 II:88.4 III:89.7
機種	88 98 FM X
ジャンル	RP

イースシリーズは、RPGの流れを変えたか

「だいたいRPGにはドラマがないってつけたようなバックストーリーや、ただだらすに殺りくを繰り返すだけのゲーム展開。楽しみといえば早解きだけじゃないかあ」とは、あるRPG嫌いのつぶやきである。

そんな声が聞こえたのか、「イースII」と続くこのシリーズは、RPGの悪しき伝統にとらわれない斬新なゲームシステムで大ヒットを飛ばしたその理由は、いまさらいうまでもないが、ストーリー性の高いシナリオと、他をリードするグラフィック、そして何よりも、RPGドーテーのゲーマーでも解ける素直なゲーム展開、この絶妙なゲームバランスで、RPGA口を増やしたのだ。

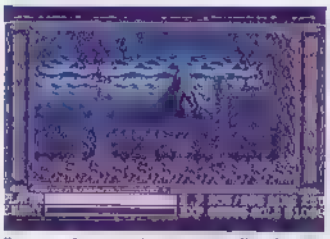
しかし、そもそもRPG界に早解きの火をつけたのは、当のH本ファルコムである。そう、あのドラゴンスレイヤーから始まった、走りのアルタイムRPGが、早解きをはやらせたモトなのだ。ではあるのだが、いち早くゲーマーの新しい要望にこたえ、RPGをより人間的なものに近づけた努力は、大いに評価されていいだろう。

「イース」と対照的なのが「ロマンシア」である。紙面の概要はこうである。

アニメチックでかわいいキャラクターを見て、カンタンそうだな、このゲームはいける子を出す。実際にプレイをしてみると、全体的に最初の印象が大きく間違っていたことがわかってくる。しかし、そのときはすでに、ゲームの世界から抜けられなくなっているのだ。連長く最後までたどり着いたとしても、しばらくは放心の人間本能に陥る、という副作用まであるらしい。

しだいに、お店や雑誌記事などでその怪劇の声が明らかにされるにつれ、被害も下火になるか、と思われたが、そうした予想に反して、その後も犠牲者は増える一方で最終的に10万本を超えた、ともいわれている。

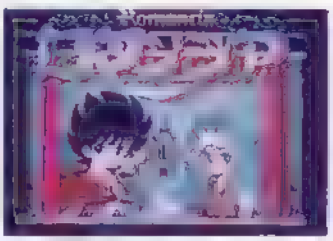
これまでに被害が広がった背景には、ブームに便乗した、安易なRPGの氾濫が影響していたことは確かであろう。つまり、そうしたRPGの数々に失望したゲーマーたちが高度な刺激を求めたのである。



▲それがイースの

▲云百年 イース特集!

▲



▲

これが好き!!

本田久 マイクロネット
イースII』衝撃のアニメーション、壮大なシナリオなど、まさにハイクオリティの名作の名を見る思いがしました

八巻龍一 ポーステック
『イースII』が日本テクノロジーコムのものとなってしまった。

夢小路 歩 フロター
シナリオ、表現力あふれる絵を感じさせない演出がうまい。さすがに、どうなっちゃうんだろうと思わせる最高のゲームバランス、グラフィックもマル

金子陽 [illegible]
やたら複雑になったRPGを、適当な遊びやすさ、のかよい。『II』は前作よりもさらに練られ、ストーリーもソツがなく、遊びやすい

貴英二 貴ソフトウェア工房
『ローブレはプレーヤーへの[illegible]イメージをたたき壊してくれた。ありかたいゲーム。途中で投げ出されたのでは価値かない

曽根康征 エニックス
『イース』はノリよいアクションゲームだと思う『イースII』は文句なくおもしろかった

新アイテアが実った鉄道敷設ゲーム

A列車で行こうI、II

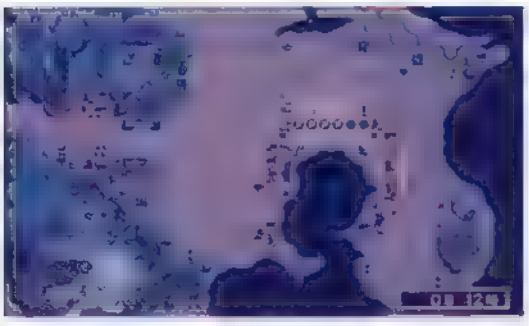
アートディンク	
発売	I 86　II 88.7
機種	I 88 98 FM X　II：98/X68
ジャンル	SL

広大な新マップ。世界一周の鉄道編も完成間近?

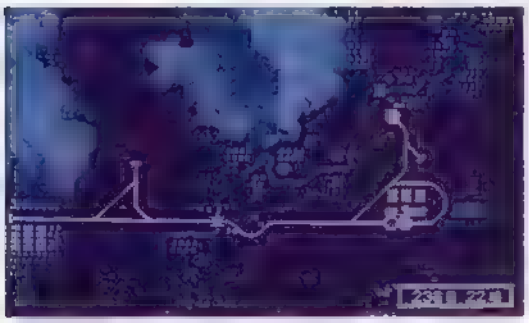
このゲームにおけるA列車とは、大陸横断鉄道のことだが、実際にはニューヨークの地下鉄のことで、事件、生誕90周年を迎えたシャズのLA、デューク・エリントンが残した名曲「A列車で行こう」は、この本物のほうのA列車に乗ってお出かけしようと誘っているのであり、決して架空の鉄道・電車に乗って、あの土地へ行こうといっているのではない。

このゲームの作者は、おそらくデューク・エリントンのことも、現実のA列車も知っていて、そのうえでシンクしているとは思うのだが、このゲームのおもしろさは、このタイトルからくるイメージを損なうことなく、しかも見事にファンタジーの世界にまで飛んでいることである。

ただこのゲームの作者は、非常に地味でリアリスティックである。まあ、それがシミュレーション・ゲームの特徴なのだが、あまり文句もいえない。とにかくこのゲームでは、ひたすらマップ上に線路を敷いていき、1数回面にある大統領官邸までたどりつく、というのがとりあえずの目的である。



▲A列車大陸横断のみの1に対して、IIでは新たに5つのマップが加わった。これは青函トンネルか難しい日本編の初期画面。



▲くっと規模の大きくなったIIでは、ヨーロッパ編の最大の難所、この垂直は、唯一の資材無尽供給地アムステルダム。

みなさんのようなゲームなども思われるかもしれないが、そうは簡単に開発されてくれないのである。

たしかにマップ的には線路を敷き、鉄道網を張りめぐらせるのが主な内容となるのだが、それに加えてこのゲームでは、その鉄道会社を経営していかなくてはならないのだ。限られた資本と、多数の資材、それに期間までもが区切られているのである。そんな何もかもが限られた条件の中で、ゲーマーは会社を経営し、最大の発展させながら、マップ全体へと線路を伸ばしていくのだ。

そのうえ、線路を敷設し、駅をつくってやると、最初は閑散だった場所でも次第に人々が住みついていき、町ができ、収入を得ることができるようになるというおもしろさを味わってしまった。

あとはもう、ひたすらマップ上に線路を敷いていくしかない。またこのゲームは、マップを広げることで、どんどん新しいステージを休暇していくことが可能になる。線路と並行して電車網やヨーロッパ編がでてきたりと、楽しいことなのである。

▲"倒産"の文字がチラつく厳しい経営の世界! 線路工事より、この収支グラフを眺めるほうが多い。

これが好き!!

鬼羅あきら, 工画堂スタジオ

他社のゲームで唯一最後まで終わったゲームなど、あとはヒットでも出みながら次はどれを隠れてやろうかとの思われるのかない

奥山温幸

これは本人、大きなミスをされてしまった。あかいと、お人口が増える前に倒産してしまうの!

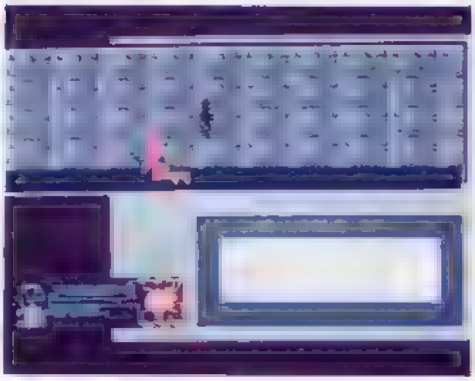
憑依現象がゲームで体験できる!?

レリクス

ボーステック	
発売	86.2
機種	88 98 FM X1 MSX
ジャンル	RP

ゲームシステムそのものがホラーだ!

ホラー小説や、オカルト映画でよく使われる憑依現象をたくみにゲームに取り入れたのが、この「レリクス」だ。発売当時、黒い物体がレリクスという遺跡内に自由に出入りの体内に乗り移るシーンが話題となり、各雑誌がこぞって取り上げたものだ。しまいには「ホラーRPGのハイオーク賞」などという、このゲームのシステムそのものがホラーだ!



▲主人公モスターの移動するとこうなる

ためにとってつけたような感じで変更するハメになるのである。

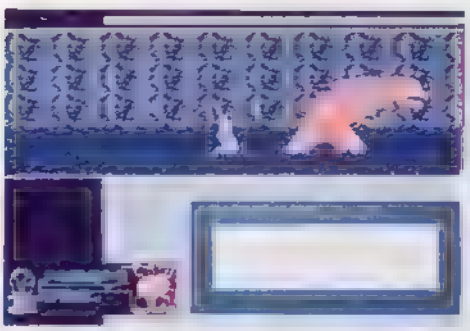
ボーステックは当初、このゲームをオンクロマインド・アクションゲームとオーミングした しかしなんのことかよくわからず、人衆にはうけ入れられなかった。ちなみにこれは実体なき黒い影(つまりプレイヤーの分身)が、強きものにあこがれ、魂(マインド)を占領(ハンクロ)させるという意味なのだが。

このゲームでは、この憑依のほかにもいくつかの実験的な試みがインプットされている。まず、キャラクターの動きだ これまでのアニメーション的ではなく、キャラクターの胴体、手足などを分解し、それぞれに動きをつけて合成させてある。そのためちょっとぎこちない動きになっているが、かえってそれがホラーチックな動きになっているのだ。最初から騎といったところである

プレイヤーの行動をコンピュータがさりげなく見つめているというのも、なかなかホラーしてくれた プレイヤーの性格を攻撃性、粘性、残虐性、好奇心など自動的などに分類し、性格によってはエンディングへの道が閉ざされてしまうという、性格の悪いことをやっているのである 隠れキャラやにしてコマンド探しばかりしていると、ゲームハンカーとの婚約をコンピュータがひそかに挿すという有名の話も、このゲームに関してはない。現にがあった

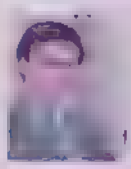
また、このレリクスのBGMには、あのクリスタキンの曲が使われている ボーステックの社長とクリスタキンのメンバーがお友達ということで実現した

▲敵との戦い 敵を倒すのも、敵の体に乗り移ることもできる



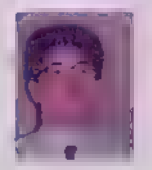
▲これが最後の敵!?なのかもしれない しかし、まてたどり着ける者は、いった、何人か?

これが好き!!



加藤正幸

非常に斬新な[illegible]
[illegible]ナーティスト意識作品!
ただ開発期間が長すぎた
そのせいで既存を作る気がなくなったのではないか?



小林直樹

まじめおとろしいクリア
クリアまでの、一ルート
プレイヤーは違うけど

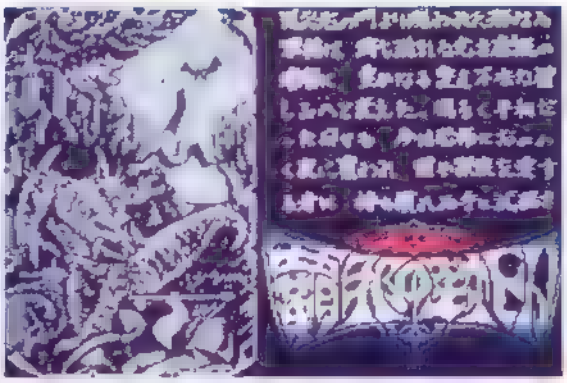
覇邪の封印

開発	エ画堂スタジオ
発売	86.6
機種	88 98 FM X1 MSX
ジャンル	RP

マップ、メタルフィギュアつきが新鮮

「覇邪の封印」はRPGブームにうまく乗った作品だった。どちらかというと佳作というべきレベルのRPG。それが好調なセールスを記録したのは、どんな人でも解ける、シナリオの素直さの勝利かもしれない。

努力すれば報われるというか、無理なひっかけや無意味な引っかぜがなかっ



▲ゲームの進行は、戦闘カードによって行なわれる。

た。「初めてRPGを最後まで解くことができた」というのが多かったと聞くが、確かにノーヒントで解けるゲームが昨今なかったためもこのことだ。

だが最大の売りはシナリオの構成のうまさだった。本来RPGは、レベルをいくら上げてもモンスターを倒すという殺戮ゲームにはならないはずだ。しかし、いたずらに戦闘を重視し、RPGをアイテム集めと勘違いしているのではともされる作品が多すぎる。そんな中において単純ながら、やり甲斐があるからこそ、ゲームをプレイしているだけでストーリーが今現れる、でしまうのが魅力だった。

概してコンピュータゲームで初心者を

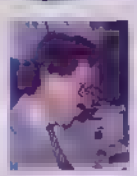
▲戦闘シーンは、ウィンドウを開いて行なう。

取り込もうとするとき、いかにおもしろくなっていき、ゲームの先を急ぐプレイヤーには飽きられてしまいがち。ゲームが終わったとき、よく解らない、はよくわからなかった、ということをもたらしてしまう。

もちろんプログラムの技術が日進月歩なのと同様、シナリオのおもしろさという面の技術も進んできてはいるものの、いまだ手探りの状態から抜け出してはいないのが現状だ。このへんをうまく割り切って、欲張らなかったのが、このゲームの成功の要因だった。

欲張らないというのはグラフィックの点でも同様。いくら努力してもRPGのフィールドをプレーヤーに100パーセ

これが好き!!

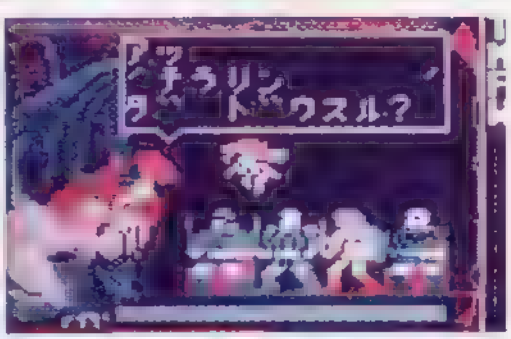


飯島健男 バンドラボ

RPGってこんなにも簡単に終われるものか、日本のRPGは今後こうなるかと思ったが、全然そうならなかった。日本って不思議な国だなあ

阿部信行 [illegible]

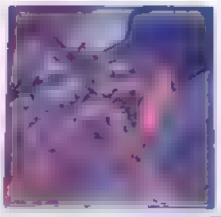
いままでにないストーリー性を重視したゲームであった。



▲最後の敵、なかなか手ごわい。"ドラゴン"[illegible]ているが、強くのは容易でない。

バランスがよけりゃ超大作！

ブラスティー



スクウェア	
発売	86.4
機種	98 X1
ジャンル	RP

日本サンライズによる本格的アニメ採用！

ジャンルはSF、しかもロボットもの戦闘シーンは日本サンライズ社によって制作されたアニメーションということで、自計画の高さはかなりのものだった。

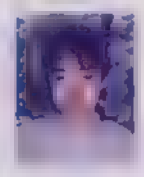
確かに、戦闘シーンで、各キャラクターが攻撃の方法ごとに違うアニメーションを展開するところは、動きの細かさやメカのできなど、1分1アニメファンの目にかなうものだった。ただ、このゲーム、ウーの部分だけよくて「あとは大したことない」というのが、完成版を見てからの人々の意見だった。とくに戦闘のアニメーションがひんぱんに出現するのにはまいった。せっかくのアニメーションもすぐ飽きてしまい、後半はアニメを見てもたいくつばかりだった。

また、アニメのためにメモリを食ったせいか、移動画面がかなり単調だったのもこのゲームの評価を下げていた。数百個の敵の移動のあいだ、ずっと同じ隊行群の中を動きまわっているおかげで、敵データが読出し、スクウェアに依頼が殺到したほどだ。これにはあとから座標表示の隠しコマンドが完成された。

少なくとも、この二つの欠点さえなければ大ヒットし、アニメビデオ化が実現していたはず、惜しい！

▲ カーソルを

これが好き!!



[illegible]

[illegible]
時間とても長く、いまだMSXでは売されてない

[illegible]

[illegible]
ーション処理はよ[illegible]
ストーリーはいまひとつ[illegible]

若者男女を熱狂させた社会的？現象

ドラゴンクエストI、II (MSX版)

エニックス	
発売	I 86.12 II 88.8
機種	MSX
ジャンル	RP

ドラクエ症候群の無邪気なおとーさん

ファミコンのドラクエの発売日、ソフトの入手合戦をめぐる子供たちのフィーバーぶりは、テレビでも大々的に放映された。ウワサには聞いていたが…と改めてこのソフトの人気のすごさを、そして新しい時代の到来を実感した人々は少なくなかったはずだ。

このソフト、脚本は堀井雄[illegible]、音楽がすぎやまこういち、キャラクターデザインは鳥山明という超豪華キャストに加え、単純明快なゲーム内容で、だれがプレイしてもそこそこは進めるゲームバランスのよさが売りものだ。ドラクエのポイントは、だれにでも楽しくプレイできる」という、ごくあたりまえのことをていねいにつくりこんだことなのだ。

とはいえ、どうして社会現象[illegible]などとセットしたのかは、自分のことながらよくわからない。ただ、ともかくマニアックな世界に入りこみがちなパソコンのRPGに対し、非常にヒューマンな感覚を吹き込んだことにあるまた、I・IIがたいへんなボリュームであるにもかかわらず、一度ゲームをスタートに軌道にのるとアイテムを集め続け、ファンを飽きさせなかったことも大きな理由のひとつだろう。

パソコンソフトは、MSXで実現されたか、あまり「やさしい」内容ではなかった。

▲ 若者男女[illegible]

これが好き!!

高橋利幸 ハド
それまでアドRPGをやりつくしていた、最近[illegible]やすく、しかも[illegible]て、名前なんかどうでもいい、わけのわからない[illegible]のソフトがゲーム[illegible]の文化がいっぺんに[illegible]

藤岡千尋 クエールソフト[illegible]ドラクエをやるため、会社から早く帰りたかった[illegible]ソフトは生き残れないのであろう

RPGとして初めてアイコン、マウス登場

ファンタジーI、II、III

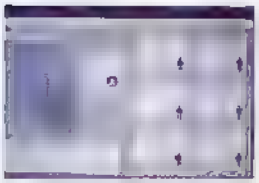
スタークラフト	
発売	I 86.8 II 87.3 III 88.6
機種	88 98 FM X IIのみX68
ジャンル	RP

本格派のRPGがヒット！移植ソフトとしても朗報

米国でヒットした純正RPG、ファンタジーシリーズの移植、改良版。"移植のRPGは売れない"というこれまでのジンクスを打ち破り、よく売れた。それは、アクションRPGではなく、本格的なRPGをプレイしたいという人が多くなってきたことと、ゲーム自体のデキもよかったのがさいわいしたようだ。

ストーリー、舞台設定は、ファンタジー文学の最高峰「指輪物語」がヒントになっている。ダンジョン、モンスター、呪文など、おなじみのシカケにかえ、クエストを利用した作りになっている。また、これまでのキャラクターの成長に加え、謎解きの要素もプラスされているストーリー、ゲームの構成、全体の雰囲気、これらがバランスよくできている点が評価されたいえる。

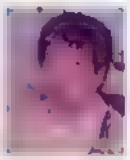
III になると、移植というより米国のアイデアをもり込まれたオリジナルといってもいいほど改良された、とくに目立つのが、RPGとしては初めて、アイコンやマウスによる操作が採用された点だ。



▲人形のまま取れたりする

また、戦闘時に、中、後衛の位置を設定できたり、ダメージを人形の形で表示したりと、その後のRPGへ与えた影響も大きい。

これが好き!!

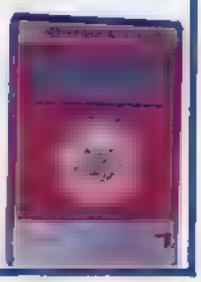


山口和夫 スタークラフト
マイト・アンド・マジックかめちゃくちゃ売れたので会社をもって初めて好き勝手に作ったゲーム！！ 他の人々何と言おうとこれはよくできている

岩沢雅之 エニックス
I、II、IIIの連作が続き過ぎたかな アクションタイプは得意な方じゃないので、これには結構のめり込んだ！

迫真の2タイプバトル

アルゴー



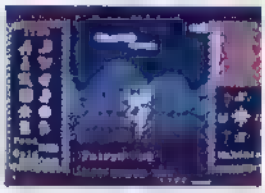
呉ソフトウェア工房	
発売	86.12
機種	88 98
ジャンル	RP

リアルなグラフィックの明るい3DRPG

「アルゴー」とは、ギリシャの英雄伝説「アルゴー探検隊」をもとに作られた中世ナイト風ストーリーの3DRPGである。3DRPGと聞くと暗く不気味なダンジョンが連想されるが、「アルゴー」の冒険は、地下迷宮とはひと味違った舞台で繰り広げられる。

エリアは、階段などでつながる階層式の迷路ではなく、地上、地下、空中、水中に分かれている。地下以外のグラフィックは、いたって明るく、美しい。青い空に白い雲、緑の木々。

戦闘方式は、基本は「コマンド方式」。人モンスターには「アクション」と、うまく分かれていて、とかく単調になりやすいレベルアップに、メリハリをつけている。アクションも、よくあるただ単に、ツンツンとつくのではなく"当てればよい"に駆けまわる"という感じでいい。こう盛りだくさんでありながら、イベントがやや少ないわりには、ヒントが多く、ゲームとしては簡単だが、3DRPGのイメージを損なわない点で、価値があるゲームである。



▲敵人を倒すとモンスターカードをもらえる

▲キモチ悪い、カキャック

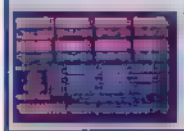
これが好き!!

呉英 呉ソフトウェア工房
88SRの登場により、3Dもカラーもできた スペースハリアーI多重を受けた中身も作った 98版は難しすぎて失敗

宮川まなみ ソフタイ
このゲームは、モンスターなんていやがいなものがあこの守銭奴になっていっぱい人も殺したら、すっかり悪者にされ、ヒントかもらえなかった

まだまだあった'86ソフト!

地球防衛軍
アートディンク/86 12



SL 88 98
戦闘前にロケットの能[illegible]たウォーゲーム

ガルフォース
ソニー/86 11

[illegible]

アーコン
BPS/86 6

[illegible]

ツインビー
コナミ 86 5

AC/MSX
ベルを取ってパワ[illegible]なカン野菜や[illegible]器で敵を倒す[illegible]

キングスナイト
スクウェア 86 6

[illegible]全5ステージ 各ステージごとのキャラ4人が最終ステージで集合[illegible]

アート・オブ・ウォー
フロダーバントジャパン 86 12

[illegible]

マイティヘッド
ソフトプロ/86 7

[illegible]

賢者の遺言
アスキー 86 1

[illegible]

アリオン
アスキー 86 4

[illegible]

魔城伝説
コナミ 86 3

AC MSX
コナミのロングセラーソフト[illegible]

ザナック
ポニー 86 7

AC/MSX
スクロールスピード、キャラの多さなど、当時のソフトではトップクラスだった

アルカノイド
タイトー/86 12

[illegible]
ブロック崩し

魔法使いウィズ
ソニー 86 6

AV MSX
[illegible]

SeeNa
システムソフト/86 2

AC/88
[illegible]

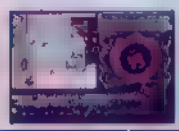
アルバトロス
日本テレネット 86 2

SL 60 66 98 98 FM X MSX
[illegible]

夢幻戦士ヴァリス
日本テレネット/86 12

AC 88 98 FM X
[illegible]

照魔鏡の伝説
スタークラフト/86 8



AV/88,98,FM,XI
[illegible]

アルファ
スクウェア/86 7

AV/88 FM,XI
[illegible]

めそん一刻
マイクロキャビン 86 12

AV/88,98,FM,XI,MSX
[illegible]

スーパーランボー
バックインビデオ 86 11

AC/88,FM,XI,MSX
戦闘状況[illegible]武器を使い分け、敵を[illegible]

うっでぃぽこ
テーピーソフト/86 10

AC/88,98,FM,XI,MSX
[illegible]

レイドック
T&Eソフト/86 2

AC/FM,MZ,MSX
スムーズなスクロール、キャラクター[illegible]移動など、MSX2の限界に挑んだソフト。

太陽の神殿
日本ファルコム/86.10

AV/88,98,FM,XI
RPGっぽく、リアルタイム[illegible]

カサブランカに愛を
シンキングラビット/86.9

AV/88,98
モノクロの画面がブレイキ[illegible]立てるノスタルジックなゲーム

画期的なシステムでファンを魅了

ソーサリアンシリーズ

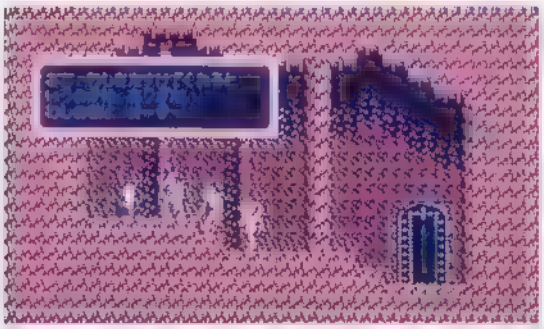
キャラクターの成長や魔法の組合に新機軸

日本で初めてシステムを登録したRPGといえるのが、このソーサリアン。とにかく、最初に発売されたオリジナルシナリオ15本を含む6枚組のセットは、なにかしら複雑な部品の詰まったキット」のようで、開けて中身を調べてみるという喜びを与えてくれたものだ。特筆すべきことは、やはりゲームのプ

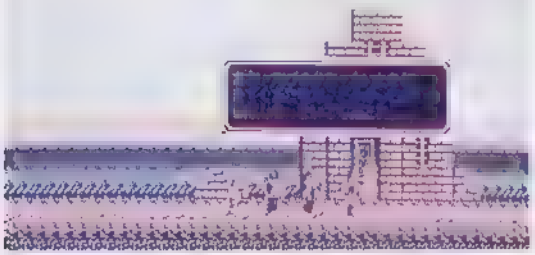
日本ファルコム	
発売	87. 2
機種	88 98 XI
ジャンル	RP

ログラム自体を数枚の大きさにおさめ、1枚のディスクにまとめることで、シナリオはもとより、背景のグラフィック、登場キャラクター、そしてBGMまでシナリオディスクに詰め込むというゲーム全体のシステムづくりにある。それだけ、追加するシナリオの自由さが出まり、追加シナリオの中でもとくに好評だった戦国ソーサリアンのように、舞台をがらりと変させることもできたのだ。

ソーサリアンのもうひとつの楽しみは、そのこと、キット」の魅力を倍増させたキャラクターメーキングとその成長。それから魔法の組合という仕掛けだ。ファイター、ウィザード、エルフ、ドワーフの4種族、男女・3世代という21パターンのキャラを30種もの職業につけたり、転職させたり、もちろん自



■"暗黒の魔道士"のシナリオ。魔法使いやディスカバリー
この洞窟には善の魔法使いオーサーがいるので

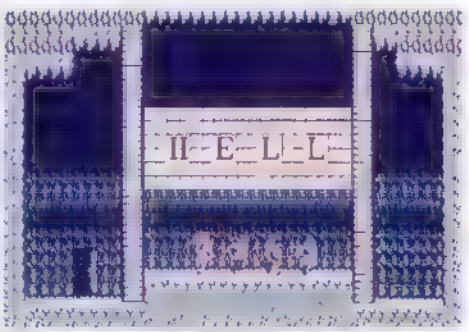


▲"明き沼の魔法使い"の入口。同じような面が32面もある
迷わないよう、チェックしながら進む、となかなか

陽ごまざまなミッションをさせたりしながら、8つのパラメーターを動かしていく作業は精妙にして複雑怪奇。これはどちらかというとのゲームになるはずだ。

もうひとつの魔法も強力に複雑なメカニズムをもち、7種の魔法元素を組み合わせて120もの種類の魔法を組みあげるという豪華なもの

これだけのシステムをもちながら、残念なからこのゲームは名作、はなりえなかった。悪しき愛のシナリオがシステムに追いつかなかったのだ。最初の15本のシナリオでも本当におもしろかったのは3本に過ぎなかった。追加されたシナリオでも、ゲームとしてユーザーを楽しませたものはどれほどあったろう。あれだけ苦労して成長させたパラメーター類があまり役にたたず、指先のテクニックばか



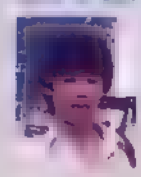
▲このシナリオの鍵のひとつ、"水の扉"。あのA、B、Cの扉のナゾに頭をかかえた人も多いはず

り要求するシナリオが多すぎて、しまいには何でこんなことしなくてはいけないのだろう、という思いにとりつかれることもしばしばであった。

良くも悪くもファルコムのRPGの究極のなを小したものといえよう

これが好き!!

加藤直幸 ……
ーサリアンシステムというシステムコンセプトを打ち出し、ゲームもシステム化できるということを、強く印象づけることができた。



野村宏平 フリーライター
マップを作りながら長時間かけてプレイするRPGは食傷気味。そんな中で、このゲームだけは楽しめた。傑作短編のアンソロジーという印象

これぞシミュレーションSF大作

ディーヴァ シリーズ

T&Eソフト	
発売	87.2 2 87.4
機種	88/98/FM, X1/MSX
ジャンル	SL

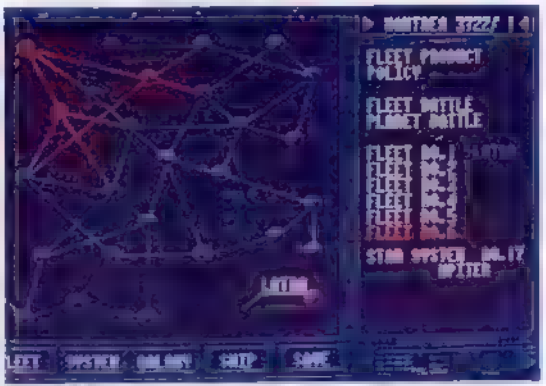
他メディアとのデータ互換を達成！

この「ディーヴァ」は、最終的に7機種それぞれにシナリオがつき、ゲームをクリアすることによって出てくるパスワードを入力すると、他の機種でそのキャラクターが登場するという、コンピュータゲーム業界初の試みをした、たいへんな野心作といえる。基本的にゲーム内容は同じだが、PC 98版のみはまったく違った内容になっている。これは、98版が10カ月も後に発売されたことにも関係するだろうが、先の6機種に比べても大幅にグレードアップして登場した。

「ディーヴァ」の発売当初は、データの互換性があるということで、だいぶ話題になったが、シミュレーションゲームとしてみると、よくまとまってはいるものの、艦隊同士の戦闘シーンの迫力不足はなんとも物足りないものだった。とはいっても、惑星の内面や艦隊の編成、兵器の開発などは、なかなかおもしろいものだった。また、惑星を攻略するときの戦闘シーンがアクションなので、シミュレーションゲーマーの中にはついていけなかった人もいたようだ。

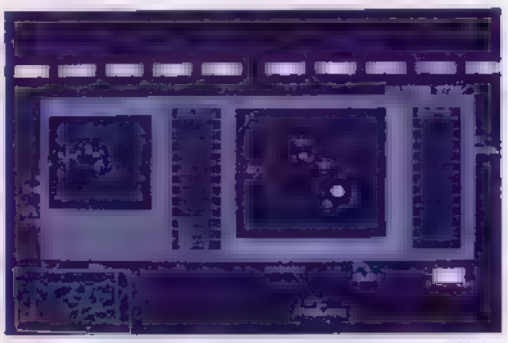
PC 98版になると、艦隊戦は各艦隊の司令官がその性格によって戦闘を行い、惑星攻略にもアクションシーンはなく、宇宙空間から惑星の施設を攻略する形に変化した。しかし、ゲームをプレイする側の感覚には、自分が実際にボタンを押せないというもどかしさが残ってしまう。その点に関しては、非常につまらないゲームなのかもしれない。とはいっても、その他の惑星の開発やグラフィック、敵の動きに関しては、たいへんよくできているゲームだといえる。

これを開発したT&Eソフトは、本格的なシミュレーションゲームはこれが初めてだ、ということを考えると、戦闘シーンに不満をいうのは申しわけないのかもしれないが、やはり実際に戦闘シーンでプレイできるようにしてほしかった。そういう意味では、そのほかの機種の場合は、若干、迫力不足とはいえ、リアルタイムに移動などができるので、ゲームとしては98版よりもよくできているといえる。SFシミュレーションゲームの傑作はいまだに登場していないというのが、いまの日本コンピュータゲーム界の現状だろう。



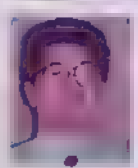
▲艦隊同士の戦闘シーンの迫力不足はなんとも物足りないものだった。

▲仮想アストロノーツとして発売された98版「カリ・ユガの神々」。新システムの意欲的なゲーム



▲「カリ・ユガの神々」の恒星内移動画面。艦隊ごとに設定するので操作は簡単でユーザーサイトに立ったシステムだ。

これが好き!!



小林直樹／フリーライター

「クォ・ヴァディス」、「ウィーダ」と、SLシミュレーションを作ろうとした意欲はかえる。ただ、アクションの比重が高すぎたような気がする。

大羽慶一／エディター

本格的な？シミュレーションウォーゲームは敬遠してしまうか、これはスンナリなじむとかできました！

とっても人間的な麻雀ゲームだ

ぎゅわんぶらあ自己中心派シリーズ

ゲームアーツ	
発売	1：87.4　2：87.11　3：88.12
機種	88 98
ジャンル	TB

キャラの性格を考えて麻雀しよう

それまで麻雀ゲームというと、バランスがよく、現実に近いプレイが可能なソフトをめざしてしのぎをけずっていた。そんな状況の中に忽然と出現したのがこの「ぎゅわんぶらあ自己中心派」であった。

片山まさゆきが「ヤング・マガジン」で連載していた麻雀マンガのゲーム化であるわけだが、まずそのプレイヤーのキャラクター、ビックリ、ギャグそのもの対戦しているときに、はとんとンョーダンのシャミセンを弾いてきたりして、しかもFM音源で声にしているあたりも画期的だった。さらに「ツキあり」モードを設定し、キャラクターの性格を生かしたとんでもない麻雀まで可能にしてしまっているあたりも、ファンを驚嘆させたものである。

この人間的な麻雀ソフトを出すと、これまでのソフトがなんとも機械的に見えてくる。もちろんゲームバランスも非常に高く「ツキなし」モードではふつうの麻雀かそれ以上のことはいうまでもない。さらにおまけで完成したはいりのマンなど「タコ直撃必殺」があって、その人の打ちかたなタコ鳴き、タコツノハリに分けて固定してくれる。さらにこのゲームでチョンボが登場したのにもびっくりさせられた。

そういうわけで「ぎゅわんぶらあ自己中心派」は発売から爆発的に売れた。人気ランキングもトップを突っ走った。そしてその人気が衰える前に2作、3作と続編が発売されていった。2は「自称・強豪雀士編」、3は「郷さすらい雀士編」と銘打ち、ゲームにストーリー性をもたせている。

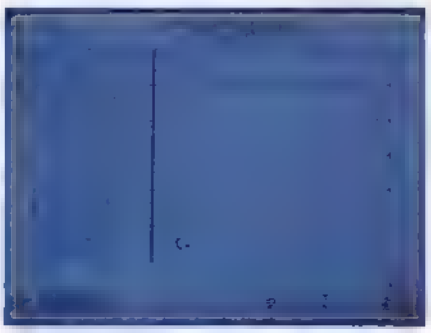
キャラクター3ではついにはE・Tや宇宙怪獣カラホンまで登場して、さらに個性的になった。そして性格づけもかなり鮮明になり、イチナキのカラホン、カンドラを増やすカバ、貧乏人にあこがれる平乙女隊、テンハイを妖怪にかきわけるケケの北郷などキャラがいっぱいだ。

また、遊びもさらに過激になって、ごはソニー社が登場する。彼を面子に入れると牌の大きさが違うベータ牌とVHS牌がまざった配牌で対戦しなければならなくなる、なんてこともやってくれているのだ。

▲人気マンガが麻雀ゲームとなって登場

▲「I」の雀卓』最新版では電動になっている！

◀直接はみんなキャラクターが打ちやすくなっている！



▲まるみたく3種類の背景キャラがあるのである

これが好き!!

藤田知之
わがままな手牌って好き勝手に打牌するからを囲むから、楽しくもあり苦しいのが麻雀だとすれば、このソフトは核心に触れたソフトです。

加藤久人 BAS IO HOUSE
麻雀ソフトかあれるなか超個性派の楽しさほんとうに自分がコミックの世界に入ってしまったようだ。

気軽にF1気分を味わおう

F1スピリット

コナミ	
発売	87.10
機種	MSX
ジャンル	AC

ブームはジャンルを進化させられるか!?

モータースポーツブームである。フジテレビがF1をサポートするようになってから、突然ブームが日本に上陸し始めている。あのNHKまで、うかれて中継を始めるありさま。日本の企業各社も、格好のムード媒体としてモータースポーツに触手を伸ばし始めている。出版ではF1のファンクラブの役を果たしたF1雑誌は

ウ[illegible]ム、フ[illegible]トーク[illegible]ホンサーと名乗りをあげたなんていうこともあった。アロウスのシンプルで美しいボディ、フットワークのシンマ模様が入るというとちょっと残念だが、これも時代の流れであろう。

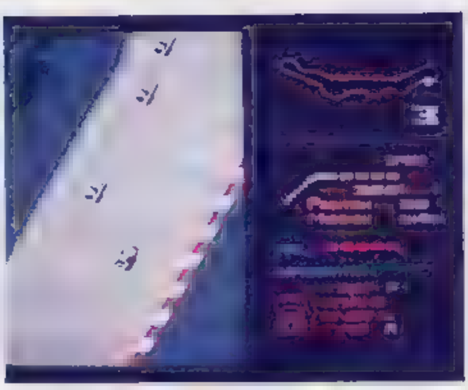
このモータースポーツブーム、ゲームの世界では本物よりも早い時期から始まっていた。とくにゲームセンターなどではかなりのものである。

モータースポーツゲームは大別して、ファイバーの目を通した3Dものと上から眺めた平面ものの二つがある。このF1スピリットは後者に属するゲームだ。最近のゲームではクルマのボディやパーツをセレクトできるものが多くなってきたが、このゲームではこれをさらに細く分類して、カーデザイン、エンジン、ボディ、ブレーキ、サスペンション、ミッションがそれぞれ4種類の中からセレクトできるようになっている。これだけの組み合わせがあれば、プレイヤーのオリジナルカーがセレクトできることになる。もちろんコースもF1の16戦全コースが選択可能であることはいうまでもない。さらに選択によってはダートラリーも体感できるんだから、いたれりつくせりという感じ。

またヒット作らしくシミュレートされていて、さらにリアリティと迫力をクイックで表現している。目的はこれだけたくさんインプットされた情報(クレジット)をコントロールできるかどうかなかなかの技術が要求されるが、これも魅力のひとつといえる。

最近では、さらにグレードアップさせリアルなものにするため、ステアリングまで発売されている。以前、このステアリングをプロレーサーに握ってもらいゲームをしてもらったことがあるが、評価はイマイチであった。今後どこまで本物に近づけるか、進化が楽しみなジャンルだ。

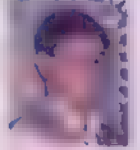
▶車体などをセレクトして、自分のオリジナル能力を作れるのは画期的だ



▶コース、相手の力など、かなりのめり込めるヤングティックにしてあり、レーサー気分

◀実体サーキットはクイックショートコースでは全体だけ中級気分で楽しむことができる

これが好き!!



楠本裕樹
F1スピリットのノリは、RPGばかりでめげていた私に夢のような毎日をくれた

奥山浩幸
特集の編集をしているとき、編集部全員が熱くなったゲームである

3つの物語が同時に進行

抜忍伝説

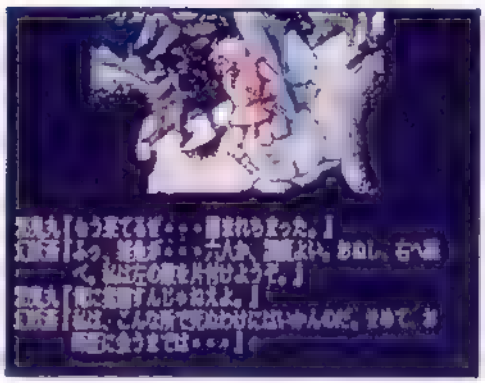
ブレイングレイ	
発売	87. 11
機種	88 98 X1
ジャンル	RP

ストーリーテラー飯島の直言編

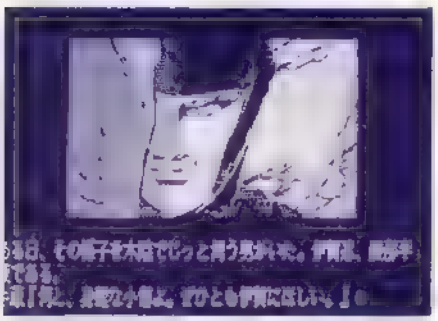
「抜忍伝説」のシナリオライター兼プロデューサーであり、ブレイングレイの社長でもあった飯島氏。某ソフトハウスで歴史シミュレーションゲームのシナリオを担当し、大ヒットさせたともいわれているし、奇人だともいわれている、某MSXパソコンの記事をめぐる噂についての真偽は、本人に聞いてみなければわからない。ただ、抜忍伝説」において、氏がストーリーテラーとしての力量は、いかんなく発揮された。

「3人の忍者がそれぞれの里から抜忍を行い、あるときは1人で、またあるときは、協力しながら目的を達成していくのだが、最後に3人を待つのは実に意外な結末だった」と、自画きのおさもちどかしく、物語は始まるのがふつうだが、「抜忍伝説」はそう簡単にゲームが始まらない。

なんと、物語の導入部分を紹介するためにディスクが1枚まるまる使われているのだ。これは当時かなりの反響を呼んだ。業界の中でも賛否両論巻くなかで、売り上げの伸びは着実に反対意見の声を抑え、まもなく同業者たちは、こぞって「オープニングディスク」を採用していった。



▲ストーリーの展開はさすが！　まるで小説を読むようだ



▲キノコロのクッキーを使ったものも登場するなどなかなかファン意識をくすぐる

また、そもそも、いちばん苦労したのはディスク製造業者だったろう。

「オープニング・エンディングに1枚使えば、バランスとしてゲーム本体も大きくせざるをえない　削ればもっと少ない枚数ですんだはず」などという陰口もたたかれたが、3人分のシナリオは確かに大変だった。

ゲーム画面は、4角いチップが並んだ、まるでRPGの狭い画面のなかで展開されるこれを見ただけではがっくりきてしまうのだが、そのチップの中に登場人物の表情の顔が見え隠れするのが見えるはずに、想像力をたくましくさせてくれるものがあった。

それもそのはずで、他のスタッフは、ルはテレビ番組の制作スタッフとか、映画の助監督といった　映像メディアのプロフェッショナルたちによって構成されていた　ストーリー展開のテンポのよさなど、やはり玄人肌のものがあった。

▲ゲームはかなり複雑なシステムでそれをかなりカバーしていた

これな好き!!

須田早　プリーライク

元K社にいた　さんの事務ゲー作　1　ークな設定ナ　ナが　あれは作っている本人が抜きたかったから？

飯島健男　トー　ル

手前味噌である　私の担当者初めて作　たゲームかれ　ほんとう　かわいいゲームなんです　何たって初めての子供みたいなもんですから

超難解 マニア向けのはずが大ヒット

マイト・アンド・マジック1、2

スタークラフト

発売	87.12.2 / 88.12
機種	88 SR 98 FM X1 MSX2 FMR50
ジャンル	RP

苦しさの中にこそ喜びを見つけ出せる!?

マップ、モンスター、呪文、クエストなど、どのスペックをみても、これまでにない広さ、大きさ、難しさで、正統派RPGの代表ともいえるソフトだ。はたしてマニア以外に受け入れられるのかと心配されたそうだが、なんと大ヒット！同じ移植版としてスタークラフトから1年前に発売された「ファンタジー」もそこそこの売れゆきとなったが、今のスタークラフトの、とうてい比べものにならないこの売れ方はどうしたことか。その理由がわからないというゲームを始めるにあたってゲームの目的、ハックアウンドなどは小さくない面倒なことや苦しいことはいろいろあるけど、キャラを成長させ、クエストを解き、目的をきわめるという過程にこそ喜びがあるという、RPGのおもしろさの本質を1分に満喫できる仕上がりになっている。日本でも純派RPGをエンジョイしたいという環境が育ちつつある、これがヒットにつながったのだろう。

ダンジョン、地下のグラフィックもこれまでの線画の組合せのようなものから、より3D的なリアルなものになり、戦闘、他のRPGでも、この発想が取り入れられることになる。

いまでもやれているというからRPGの基本ソフトともいえるゲームだ。

▲ 地下ダンジョン

これが好き!!

島山倫人 ライター

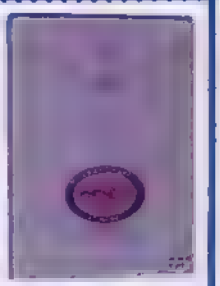
タネとシカケがびっしり詰まったゲームだ。時間をかけて取り組むゲームなんだから、ハズレであっては困るという人におすすめしたい！

正影秀明 エディター

最初は何が何だかわからなかった！　でも、少しずつ謎が解けてきたときの快感――これが正統派ロールプレイングの魅力というものだ

中毒生まれアメリカ育ちのゲーム

上海 シリーズ



システムソフト

発売	I：87.4　II：89.0
機種	I：88 98 FM X68　II：88 98 MSX
ジャンル	P

中毒度100%!! パソコン版麻雀パイの神経衰弱

はさみ将棋、五目並べなどと同様、「上海」は麻雀の牌を使った、子供向けのゲームだった。ところが、米アクティビジョン社がパソコンソフトとして発売するや、新しいタイプのゲームとして大ヒットした。

ゲームそのものはかなり単純で、表を向けて積み上げられた麻雀パイの山を崩していくだけ。トランプの神経衰弱のように、同じ牌を2個一組にして取り除いていく。1個の牌を2組にするわけだ。ただし、それぞれの牌には、あるものが取ることが、これが唯一の条件だ。

ルールゲームのようなサンプルみたいで、すぐにもクリアできそうに見える。ところがどっこい、見えている牌からすぐさま取ってしまうと、しまう。同じ牌が、あったり、同じ牌が中央部に残ってしまったり、うまくいかない。どれとどれを組合せるかだけの違いで、明暗がわかれてくるのだ。

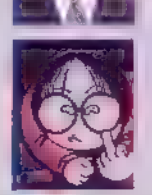
やめたいのにやめられず、ついつい夜明けを迎えてしまった人、仕事が進まず「海上生活」を送ってしまった人、「上海」中毒者はあまた出ているが、何が魅力なのかは、いまだにつかめない。

▲ 見事に見えるのだ

これが好き!!

片桐久仁彦 本誌動画

僕はどうもパズルものゲームに弱いようだ。だから選ぶとしたら、やはり「上海」。ネーミングもいかしていると思う。



永井知彦 エルゴスタジオ

オトナのゲーム。マウスで手軽に酒でも飲みながらできるのが最高。

勝つ楽しさを教えてくれるゲームだ

ワールドゴルフII

エニックス	
発売	87.9
機種	88
ジャンル	SL

夜ごと画面のコースを徘徊するゴルフ愛好家たち

自尊心をくすぐられるゲームだ。

ゴルフは紳士のスポーツといわれるだけに、ゲームだからといって、ハンパな成績では満足できない。ドライブがバンディスクを抜くことは許されないのであるこのプレイヤーの心理、自尊心をうまくついているところに、『ワールドゴルフII』のヒットした要因がある。

これまでに『3-Dゴルフシミュレーション』、『ホールインワン』、『アルバトロス』など数多くのゴルフゲームが発売され、十分にプレイヤーを楽しませてはくれたが、基本的な部分は同じで、もうひとつ目新しさを欠いていた。

そこで、ゴルフゲームの新しい展開を見せたのが『ワールドゴルフII』である。獲得賞金額によってアマチュア、プロと成長していくプレイヤー、各ホールごと、リアルタイムに表示されるスコアと順位、また、一定の基準(獲得賞金額)をクリアしないと、次の新しいトーナメントに参加できなかったりと、このゲームは、プレイヤーの実力を数値で明確に表示し、ランク付けしてしまうのだ。

しかし、ここがクセモノ。熱くさせるのである。もう一度やってしまうのである。こんなにもおもしろいから、ヒットしたのである。

▲目指すはホールインワンのみ

これが好き!!

藤田知之 広告会社

スポーツゲームにRPGの要素を加えた点で、これまでにないソフトです。私は長女をスタープレーヤーに育てた上、優勝カップを24個そろえました。

入江正徳 マイクロキャン

数多くあるゴルフゲームの中でいちばんおもしろく遊んだ。次の「III」が発売されることにでもなったら、また付き合い打って遊ぶことになると思う。

アクションしない野球S_G

Mr.プロ野球

クリスタルソフト	
発売	87.12
機種	98 88
ジャンル	SL

プロ野球監督の目標、心中お察しいたします

監督というのはツンな商売である。「監督の采配によって勝利がもたらされる試合は、シーズン中2割もない」といわれるわりには、負ければ監督の責任にされ、勝てばヒーローは選手である。後勝できなかった責任を負って監督が辞任することはあっても、不振の主力選手が責任をとって引退することはないのだ(もっとも、いちいち引退されても困るけど)。

「野球は選手がやるもの」という当たり前が、「野球は監督で決まるもの」となったいま、野球ゲームが選手別アクションから、監督型シミュレーションへと変わっていくのも、自然な流れだろう。

最近はやりの監督型シミュレーションの中でも、比較的初期の部類に入るこの『Mr.プロ野球』は、監督としてよりも、オーナーとしての役割が大きいので、マネーゲームとしてプレイするのもなかなかオツなもの。息子は監督、お父さんはオーナーと、親子二代で楽しみ、親子のコミュニケーションを図る、というのはおススメの利用法だ。

ごひいきチームを自分の意のまま(動かないことも多々あるが)というのは、野球好きにとってはこのうえない快感である。このあたりのファン心理をついた、企画の勝利である。

▲ある時は監督、ある時はオーナー

これが好き!!

伊藤佳代子/フリーライター

野球ゲームというより、野球を題材にしたあアソビた ウラ工作なんか、最初はすごく新鮮だったノ でも最後までやるの ないへんナヨノ

藤森英明 ノリ ライタ

野球の成績なんかどうにもならない。球団経営ゲームというのは、確かこのあたりから始まったのでは? アイデアの勝ちだ。

まだまだあった'87ソフト!

デジタルテビル女神転生
日本テレネット 87. 7

RP 88 FM X MSX
魔界、行き、さわれ
RPG

殺しのドレス
シャスト 87. 10

Av 88 98

アークス
ウルフチーム 87. 12

cP 88 98
ベルアップ方式を採用

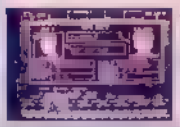
電脳水滸伝
HOT-B/87.12

AV 88.98 FM X
中国人の画家の手
水滸伝
特な中国ムードをかも
し出している

サイキックウォー
工画堂スタジオ/87. 6

RP 88

ウシャス
コナミ 87. 11



AC MSX
主人公の喜怒哀楽の情
攻撃パタ

ドラコン・バスター
エニックス 87. 8

AC 88
くるくる剣を振り回し
て、捕らわれているセ
ーフからの移植

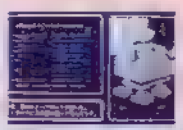
殺意の接吻
リバーヒルソフト 87. 12

AV 88 98 X68.X1 MSX
J.B.ハロルドシリー
ズの第3弾。マンハ
タンで起こった殺人事
件の謎を解く

うる星やつら
マイクロキャビン 87. 6

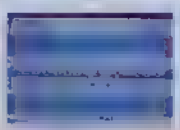
Av 88 98 FM X MSx
に再現。ファンは必見

ハウ・メニ・ロボット
アートディンク 87. 11



SL 88 98 FM X68 X MSX
ロボットを操作して爆
弾を処理する

ザ・リターン・オブ・イシター
SPS 87. 9



RP 88 98 FM X68 X
トルネコ

エイリアン2
スクウェア 87. 4

AC MSX
星から脱出する

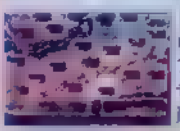
プロデュース
テーヒーソフト 87

SL 88 98 X
よく人間を騙すとい

ジーザス
エニックス 87. 4

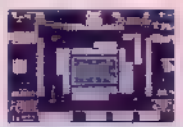
AV 88
絵は170枚。すぎやまこ

エルスリード
日本コンピュータシステム 87. 3



88 98
ブと戦闘シーンの組合
せ。恐竜も強力な戦闘
員だ。

麻雀大会
光栄 87. 12



TB 98
個性豊かな歴史上の有
名人と
とりも楽しみの一つ

第4のユニット
データウエスト 87

AV 88 98 FM X68 X1
の超能力SFアドベン

億万長者
コスモス・コンピュータ 87

SL 88 98 FM X68
株、債券などを"武器"
に立つオトナの遊び

ラプラスの魔
ハミングバードソフト 87 7

cP 88
4人の容者が探偵する

ティル・ナ・ノーグ
システムソフト 87. 12

cP 98

ガイフレーム
日本コンピュータシステム/87. 12

88 98 X

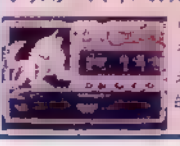
レジェンド
クエイサーソフト/87. 10

AC 88 X
ターを取り戻す、なか
なか難しいアクション
ゲーム

デウリング
ヒクター音産 87. 2

Av 98
おどろおどろしい

クリムゾン
クリスタルソフト/87.11



RP 88
モンスターが大迫力/
未来を舞台にした本格
的なシナリオ設定

シルバーゴースト/ファーストクィーン

呉ソフトウェア工房

発売	[illegible]
価格	[illegible]
ジャンル	RP

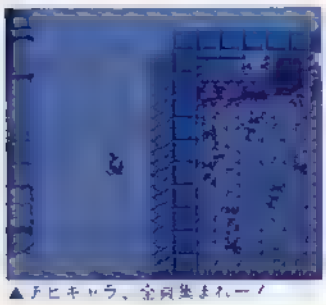
もの真似精神では思いつかないニューコンセプト

RPGにおける戦闘のリアリティというものを考えたとき、集団の戦闘をどう表現するかというのが一つの課題となるプレイヤーが、個々の動きをどれだけ細かく制御できるかということと、戦闘のリアルタイム性をどれだけ高めるかに表現するかということは、非常に両立させにくく、どちらかが必ず犠牲になっている両方を満たさなければ、ほとんどないといっていいだろう

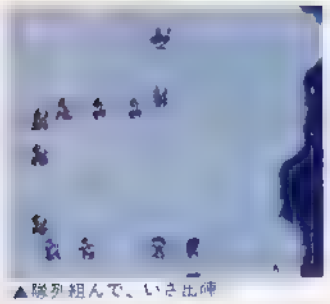
シルバーゴースト は、ぜいたくにもその両方を満足させてしまった作品だといえるだろう しかも、10人のキャラをおもに戦わすだいご味は、決して他のゲームでは味わうことができない 全画面での格闘の線別フォーメーションと、攻撃・防御をファンクションキーひとつで切り換えること しかも個々の動きを変更できること ありながら リアルタイム性がひとつも損なわれていないのである

このソフトに思いものといったら、RPGのポコスカウォーズ であろう あれをいまにリメイクしたといってさしつかえない ただ、ポコスカからちょっとというと、生き残りゲームだったのにくらべ、このソフトはもっとダイナミックで、戦略的である

このゲームでは、集団の戦闘の中で一人一人がだんだんとこちら側に仲間になってくるときに大きなよろこびを生まれる さらに、形勢が有利に転じて、残りの敵をよってたかってふくろ叩きにするにすかっとして、勝利の喜びは、ひとしおである そう、このゲームのおもしろさはこの「ふくろ叩きの喜び」にあるといっても過言ではない とくに、めちゃくちゃでかいモンスターを10人で力を合わせて「ふくろ叩き」にしたときの爽快感は、他のゲームではあじわえないものがある



▲チビキャラ、全員集まれーノ



▲隊列組んで、いざ出陣

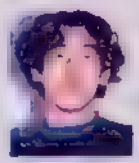
▲デカキャラもチビキャラの戦いは、なんてったって数にモノをいわせての時代なのだ

このゲームのいいところは、このおもしろさに、自分を絞り、ゲームの構成をしっかり組み立てているところにある 作者が伝えたいおもしろさが、ほんとにはっきりわかるというのはプレイしていてうれしい。

口でいってみればたった1行のことである しかし、最近では、なんのポリシーもなく、ヒットしたソフトの真似ばかりしているソフトハウスが多い 猫真似が繰り返されるうちに、「進化」は形式化・様式化していき、オーシャルの中にあったおもしろさのエッセンスが消えてしまっている 作者のメッセージをもたないゲームばかりの中で、このシルバーゴースト の楽しさは、ほっとひと息つけるものがある。

▲長かった各地方での戦いを勝ち抜き いよいよ敵の本陣へ突入！

これが好き!!



鳥田倫人／フリーライター
ジャンル名を複合表記してあるソフトは多いが、ほんとの意味で複合型と呼べるソフトはユークで、しかもバランスのとれたゲームだと思う

久保田裕 パラダイム
ゲームの本づくり、追われていると、皮肉にもゲームなどできなくなる。でも、今回はこのゲームをプレイできたのが大きな収穫だった

ますます映像的になった導入部

ラスト・ハルマゲドン

フレインクレイ	
発売	88 7
機種	88 98 FM X MSx
ジャンル	RP

後発メーカー、フレインクレイの基盤を支える！

抜忍伝説に続く、フレインクレイの第2弾がこの「ラスト・ハルマゲドン」だ。自作をきっかけるディスクの枚数と、「最強最後のRPG」というキャッチフレーズで、またしても話題を振りまき、雑誌でも大きく取りあげられた「モンスターが人公になる」モンスタ

ーと、エイ（アンの戦い」「いままでいすべてのRPGのパロディになっている」といった具合に、わかるようにわからないようにオリジナリティが満載のゲームである。

音楽は、敏腕健男氏による書き下ろしによって演奏された作品である。抜忍伝説でオープニングディスクを担当して話題を呼んだ、この「ノアールストーリー」のために2枚のディスクを使用している（分量からかるというフレ・ストーリーは、文字どおり静止画・動画・効果音に構成されている

▲

▲

▲

が、まるでアニメーション映画を見ているような気分にさせてくれる。

ゲームシステムは、戦闘はそれほど奇抜なものではなかったし、ワンパターンな戦闘や、あまり一人のない操作性からくるなどがあるものだが、プレ・ストーリーに続く物語の展開には、いままでのゲームにないしっかりとした構成力と、オリジナリティあふれるものを感じさせてくれた。

とくに、イベントごとにあるストーリー場面では、効果音と、映画のカメラワークを駆使したような、アニメーションを駆使した映像を盛り込んである。こうしたストーリー場面だけに構成するハソコンソフト小説のような新しいゲーム

に終わってしまうことになるような危惧を抱いて、プレイグレイには、新しい映像表現をめざしたソフトづくりをめざしてほしい

ルがあってもいいのでは、と思わせる迫力が感じられた。

コンピュータを中心としたマルチメディアの発達とともに、これからは高品力をもった会社が活躍する場面はたくさん出てくるはずである。また、こうした映像・音声の表現力のあるソフトがもっともたくさん出てこなければ、ハソコンもただの子供の遊び道

これが好き!!

飯島健男

これもまた事前試聴である本当はもうクリアーしてすでにエンディングを見ているソリ送られると怖いんで適度にストップ

岩沢雅人／エディター

導入部には感心させられましたゲーム」は、は最初からあったれと のイントロは、新しいゲームの可能性を感じているようで

単純なものほどハマリやすい!

テトリス

BPS	
発売	88.11
機種	88 98 FM X68
ジャンル	AC

いかにもソ連っぽいかたくなさがいい

「テトリス」が開発されたほんとうの理由は、軍事的な計画に基づいたものであった。娯楽が大好きで、しかも、ここ数年来のゲーム・ブームに沸くアメリカ、そして日本に向けての画期的な軍事計画なのである。まず、アメリカや日本に『テトリス』をあたえる。そして、アメリカ全土、日本中をテトリス中毒に陥れておいて、両国が、テトリス、というワナをぬかしこる間に、経済戦争をかけていこうきにおしこしまおう。これが、テトリス本来の目的なのだ。

ちょっとおおげさではあるが、めずらしいソ連製のゲームということもあって、こんな小話がささやかれた。しかし、それほどテトリスの中毒症状は重い。

ゲーム自体は単純そのもの。ひとことでいうならば、隙間のないように7種類のブロックを組み合わせていく、積み木タイプのジグソーパズルといったところ。ドラマチックなバックストーリーもなければ、複雑な人間関係もない。もちろん、助けに行くお姫サマがいるわけでもなければ、解き明かす謎もない。ましてや、意表をつくスリリングなゲーム展開なんてあるはずもない。あきれるほど単純明快なのである。しかし、この単純さが、『テトリス』のいちばんオモシロイところであり、また同時に、いちばんムズカシイところでもある。

実際、単純なゲームほどアツくなりやすいものだ。この『テトリス』にしても、ブロックをうまく組み合わせることだけで、よけいなことを考えなくていいかわり、ゲームそのものに入り込みやすい。しかも、回転とブロックの落ちるのと、どちらが速いかの勝負である。ふだんあまり使っていない頭だけに、ともすれば、オーバーヒートしそうになる。ラウンドが進み、スピードがアップしてくると、完璧に頭はウニになり、全面戦争突入である。ここまでくると中毒も末期的。まさにソ連の思うツボなのである。

▲まず落下スピードと難易度を選ぶ

▲出すぞ、出すぞ! [illegible] れてテトリス!

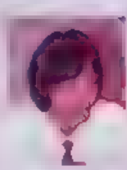
▲[illegible]

▲ラウンドが進むごとに、邪魔なコミブロックが増えていく これを取り除くのが楽しい!

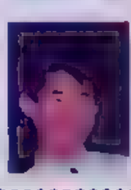
このテトリス、かなりマジメで、お説教にもシャレっ気のある明るいゲームとはいえないな。その暗さというか、かたくなな感じがいかにもソ連らしい。最近は、容赦しないゲームも出てきたようだが、さすがに本場ロシアのかたくなさにはかなわないようだ。今月は[illegible]も出たし、[illegible]なるか、[illegible]のドンジョウとなるか、見ものだ。

これが好き!!

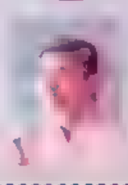
山本陽一 [illegible]
[illegible]ネスマンが"知恵の輪"なんか始め、金の計算で神経をすり減らしている。という生活をしていると、RPGなどからは遠ざかるよう!



横山実 [illegible]
[illegible]です。ゲームを作るとは、こういうことをいうんですね。



南部俊一 BPS
だれでもでき、プレイヤーによってゲーム展開がこんなに変わり、また見やすいゲームはほかにはありません。シンプル・イズ・ベストの見本です



高橋利幸 ハドソン
一瞬のパターン認識がものをいうゲームで、知能指数を上げてくれるような気がする。[illegible]

自由度の高いニュータイプのRPG

ディガンの魔石

アーテック	
発売	88.8
機種	88 98 MSX
ジャンル	RP

豊富なイベントが、新鮮な物語を展開！

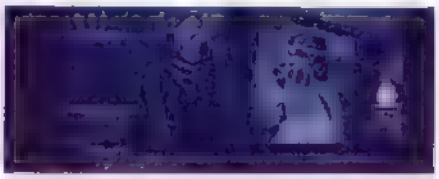
ハヤカワノベルスの挿絵などで、SFファンなら知らない人はいないといわれる加藤直之氏のイラスト、壮大なアニメーション、「超時空要塞マクロス」を制作した「スタジオぬえ」による設定——と他の業種のエキスパートを招いて作られた意欲作だった。

イベントごとに現れる加藤氏のイラストはみごとな出来ばえだったし、世界設定も、十分にゲームに深みを与えてくれていたが、山海神と氏によるゲームアザインにこそ、いい価値を与えた。

白黒不明の闇にかかり、とんとん機械に変わっていく新妻を助ける手だてを求めて旅をするのか、このゲームの冒頭。壮大な世界の中を旅して情報を集め、あるときは敵と戦い、あるときは仲間を助けるといった、RPGにはおなじみの展開なのだが、「死なないかぎり、どう進んでも結末にたどりつく」という、非常にフレキシブルなシナリオになっている。

極端にいえば、世界があるだけでシナリオはない、といってもいいぐらいに自由度の高いゲームだ。表示されているだけでも数百近くあるパラメータが、プレイヤーの行動によって逐一変化をし、物語の展開は、まさに本人次第でどのようにも変わっていく。

こういったフレキシビリティーを可能にしたのは、ノンプレイヤーをも含めたキャラクターのパラメータのバリエーションと、メインのストーリーの流れから独立したイベントの数の多さ、そしてそれらをリアルタイムで管理できるブロック

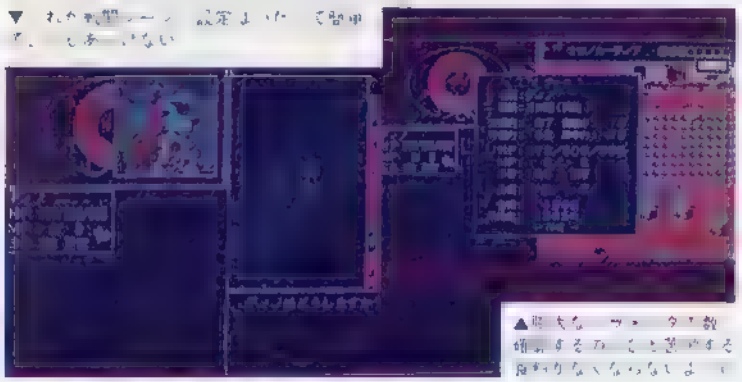


◀ 冒険に出かける編成などもイベントを多数用意している。

ラムの優秀さによるだろう。

実際、加藤氏の数多くのイラストのアニメーションもさることながら、文字数にして1000万という膨大なプログラム量は、2DDで4枚という枚数を納得させてくれるものがある。

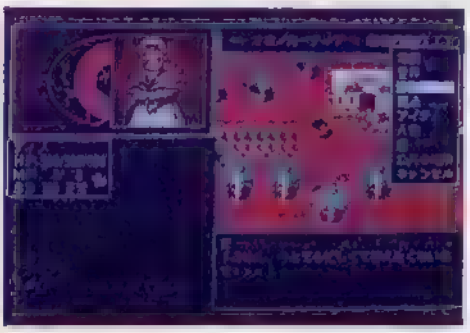
プログラムがこれだけメモリを食ったのは、独立したイベント、日のプログラムなどというためだという。プレイヤーのパラメータ、地域、時間、ファンなどの条件によって、発生したりできなかったりするイベントは



▼ それぞれ、ゲーム開始時に設定された…

▲ 時もなく、ゲーム数値…するなど、ことを…するなど…

だけではすべてを見ることができないアルゴリズムや筋書きがわかってしまえば、価値がなくなってしまうといわれるコンピュータゲームの評価に対する、ひとつの回答を試みた作品だといえるかもしれない。



▲ このゲームでは、メインの舞台はフロアではなく、町の中。人間的な接触の中からドラマが生まれる

これが好き!!

大久保哲也 ADK

私はこういうストーリーのあるゲームはやっぱり好きこれなかなか、かないのめ…んたのゲームを作った人がちょっと即う

小林直樹 フリーライター

加藤さんのイラストが動く！これだけでも買いのソフトではないかと思った。

太平洋戦争の決定版!

太平洋の嵐 シリーズ

G. A. M.

発売
機種
ジャンル SL

このゲームはデータの塊だ!

このゲームが発売されるまで、太平洋戦争、戦艦を扱ったシミュレーションゲームはなかった。それは、戦争の規模と登場する兵器の多さが災いをなしていたようだ。

また、ゲームシステムをどう作り上げるかも難しいために、二の足を踏んでいたソフトハウスもあっただろう。そんな

ここ、この太平洋の嵐が発売された。このゲームは、ほかにはビックなゲームといってもしょうがないものだ。なぜなら、日本がハードバトルでアメリカ大陸を攻略を繰り返しながら、最終的には、ミッドウェー、ソロモンなどのフレイをするというものだ。それも1回が1ターンで、最後までプレイするというのターンコマンドキャンペーンというものなのだ。

▲ひと目ごとの艦かどの基地、るのかわかる、マント　このほかにも便利なコマンドがくさん用意されている

▲基地　多

なのだ。

このゲームの最大の特徴は、なんといっても「科学技術の開発」と「航空機の開発」の2つのデザインを自由に使用する「自分の艦隊」だ。とにかく、戦争を行う、必要な兵器、材料の確保と輸送に非常に時間がかかるゲームのため、これらのコマンドで戦うことは、思ったほどはないだろう。

これは、このゲームのデザインの自由なために、すこし戦術に行き詰まるようなことがあるかもしれないが、コンピュータゲームなのだから、すこしは戦術に行き詰まるようなことがあるほうがおもしろいのかもしれない。

戦闘に負けないというのは、なかなかおもしろいゲームだ。自分が作っていると思う各種の開発、生産に関していえば何もいうことはない。

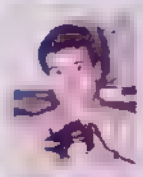
ただ、戦闘に関してはもう少し凝ってほしかったところだ。それは、ビジュアルも含めて、非常に地味だということ

ある一定期間に大きな変化がないうえに、戦闘時も場面が変わるとまったく同じのデータを見ても、兵器と艦隊名、それに兵器のデータしか載っていないのだ。

それ以外に関しては、最低限をおけることができるようなう

▲航空機、よる敵基地への空襲の　戦闘　ーンは、　のよう動きかない　残念!

これが好き!!



須田早

題字が故か田実雲下という　ことからしてファンの、なすらせる　マニアックの作品から、よいビジネスマン　よいゲームマンの道を思わせる

上野安久

4,800円という高い価格のゲームを発売し、ヒットさせた!

これが本当のオールスターゲーム

パロディウス

コナミ	
発売	88.4
機種	MSX
移植元	AC

キャラクター総出演のパロディ天国！

たかがゲームである。たいそうな理由や、御立派なストーリーなんか、はっきりいって、そうたいした問題じゃないのだ。要は、おもしろければいいのである。とはいえ、されどゲームなのである。目の肥えたゲーマーたちを唸らせ、なおかつ腕の冴えたゲーマーたちを唸らせなくてはならない。

こんな、ワガママで難しい条件をクリアした数少ないゲームのひとつが、パロディウスである。

コナミのゲームキャラクター総出演の

全単キャラクトは、さながらオールスター大運動会のノリ。もちろん、タイトルも、遊れぬみごとなパロディぶりも見せてくれる。アノ手コノ手に関する手裏の手でさんざん笑わせてくれるし、じっくり理由抜きにおもしろいのである。

それだけじゃない。軽めのSTGとはウラハラに、ゲーム1体1体をじっくり吟味して、工夫を凝らしてあり、たとえ、こちらがミスをしても、決して理不尽な攻撃をしかけてこない。

しかし、しょせんはコナミ得意の続編に変わりはないんだから、「冒険しないで無難に」的で、非の打ち所はゲームバランスに限らず、何ごとも無難路線がなくて、わくわくとか、どきどき、みたいな期待感が薄れてしまっている。さみしい

これが好き!!

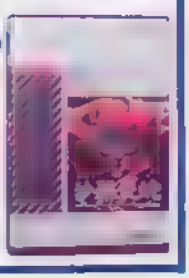
福本直樹
[illegible] かったのに、あのエンディング[illegible]
やない あの手のオチはさけ[illegible]

高山まなみ
[illegible]

縦にスクロールする正統派SLG

沙羅曼蛇（AC版）

コナミ／シャープ	
発売	88.9
機種	X68
移植元	AC



気持ち悪いグラフィックと気持ちイイスピード感

横スクロール型シューティングゲームの名作として現在でも人気の高い『グラディウス』の続編として、88年に登場した作品。88年はXmasイブ前の出来事である。発表された当時は、美しいグラフィックや派手なBGM、数多くの音合成などゲームマニアを納得させた。

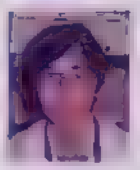
プレイヤーは1面の戦闘機を操り、ある一定の敵キャラクターを破壊することによって得られるアイテムでパワーアップしながら進んでいく。アイテムは全部で[illegible]、スピードアップ、ミサイル、レーザー、マルチプル（分身）など[illegible]。1面は5面ごとに様々、偶数面では縦スクロールする。背景は各面ごとに異なり、動物の体内を思わせる面や、フロレンスが噴きまくってくる面などバリエーション、富んでいる。また、敵キャラクターの配置や攻撃パターンも面白く、各面の最後に登場するボスキャラクタなども個性的なものが多い。

グラディウスとともに、現在のハリアップ型シューティングゲームの基本を作ったといえるゲームである。

▲串刺しにはされたくない

▲[illegible]

これが好き!!



南長真 イラストレーター
「沙羅曼蛇」は、全体的、よくまとまったゲームだと思うできればこの「グラディウス」のように、このゲームの続編も出てほしいものだ

藤森英明 プログラマー
「沙羅曼蛇」というよりも、グラディウスシリーズとしてシューティングゲームの楽しさを教えてくれたゲーム。

歴史SLGなら、やっぱり光栄

維新の嵐

光栄	
発売	88.6
機種	98
ジャンル	SL

なるか？ 業界初の文部省推薦ゲーム

「日本の英雄の8割が幕末に集中している」という人がいるが、なるほど、たしかに維新にかかわった男たちの顔ぶれを見ていると、プロ野球のオールスターゲームか、ウルトラ兄弟総出演、といった感じの豪華な面々である。

これだけ超豪華なキャストをそろえて、監督・脚本・主役をやらせてくれるのが「維新の嵐」である。

歴史ものといえば光栄、光栄といえば歴史もの、というイメージがすっかり定着してしまったが、この「維新の嵐」は

▲包を飛ばし、口和の論議

今までの陣取りゲームとはひと味違っている。キャラクターが成長する点はロールプレイング的だが、リアルタイムにゲームは進行していき、時折アクションも顔を出す。しかも、ゲームの中に「討論」も持ち込んだのである。

歴史はつまらない、暗記ものだとばかり思っている人間が少なくない。はきりいって学校の授業がいけないのだ。教科書通りに結果しか教えないから、歴史のドラマが、見えてこないのだ。こんな学校では教科書に代わって、光栄のゲームで歴史の授業をするといいかもしれない。オペレーション次第で歴史ドラマがどう変化していくか、このおもしろさを知ってもらいたいのである。

これが好き!!

二浦裕彦 光栄
迷宮（ラビリンス）のような感じのできて、目のかかクラクラするゲーム展開かよい。

村上紳 フリーライター
ゲームライターを始めた頃に、取材で光栄まで行った思い出の作品です。プレーしていてつい夢中になりこめり込んで、まい晩寝不足の危機が訪れました

エッチ×RPGの不思議路線を開拓!?

カオスエンジェルス

アスキー	
発売	88.7
機種	88 MSX
ジャンル	RP

次から次へとかわいいモンスターが!

来るところまで来たのかと思わせる珍RPGだ。とにかく出てくるモンスターがすべて美少女というノリが最大にして唯一のウリなのだが、それだけでかなりのセールスを記録したのだからすごい。しかも、戦闘後バイタリティーが余っていれば、そのモンスター＝美少女をエッチな姿にすることができるのである。こんなしかけがいかにもこじつけがましいのだが、遊び心に満ちていて許せてしまう、というところにやたら感心してしまう

▲かわいいモンスターたち

もちろん、エッチソフトとしては終わっきれいで、なんというか救いようのない絶望感を感じる凡百のエッチソフトとは質的にまったく違うものと思うのだが

まあ、少なくとも遊び心に満ちているという点では救えるところがあったほうがいいのだろうか

だが、このゲーム、内容的にはプログラムにしても、シナリオにしても見るべきものはない。こんなソフトが、ある程度の成績を収めるというのならわかるが、ベストテンの一位にまでしまうようでは日本のソフトの将来も危ないな、と思わざるをえない。モンスターを女の子にするという思いつきを、もっと一貫した意図これで見せてもいいたかった

これが好き!!

多田和史 ディレクター
私が好みは BGMがたくさんある そしらのRPGよりストックが優っている

宮崎秀規 アスキー
当社製品と、いわゆるHソフトを入れ忘れてましたので、両者を兼ね備えたものとしてあげておきます。

まだまだあった'88ソフト！

熱血高校ドッヂボール部
シャープ　88

AC／X68
相手をボールでブッ飛ばす、痛快なアクションゲーム。海外遠征もある

源平討魔伝
電波新聞社　88 3

A　X68
[illegible]

アークティック
アートティンク　88 5

P　X8 98 MX
[illegible]

原宿アフターダーク
工画堂スタジオ　88

Av　98
[illegible]

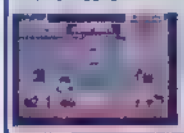
琥珀色の遺言
リバーヒルソフト　88 6

Av　88 98 X68,MSX
[illegible]

アルギースの翼
工画堂スタジオ　88 3

RP　88 98 X1,MSX
[illegible]

プロ野球激突ペナントレース
コナミ　88 5



AC　MSX
[illegible]

今夜も朝までバワフル麻雀
テーピーソフト　88.2

[illegible]

R-TYPE
アイレム　88 12

A　X8M X
アーケードから移植
[illegible]

めぞん一刻　完結編
マイクロキャビン　88 5

Av　88 98 MX　MSX
五代か　[illegible]

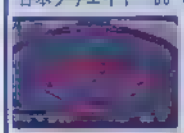
ザ・スーパーラスベガス
日本テクスタ　88 11

PB　98 X68
[illegible]

アレスタ
コンパイル　88 7

AC　MSX
[illegible]

野球道
日本クリエイト　88 12



S　88 98 X
[illegible]

ディアブロ
フロターハントジャパン　88 1

P　98 X8
[illegible]

アンシェラス　悪魔の福音
エニクス　88 7

Av　8X
[illegible]

ヤシャ
ウルフチーム　88 5

A+　88 98
[illegible]

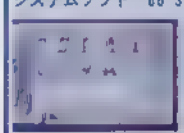
ディレクター物語
ヒクター音産　88 7

[illegible]

王家の谷　エルギーザの封印
コナミ　88 5

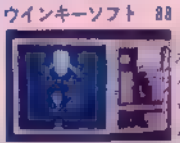
A　M　X
[illegible]

ロードオブウォーズ
システムソフト　88 3



S　88 98
[illegible]

天地を喰らう
ウインキーソフト　88 6

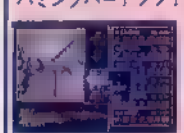


RP　8X X
本宮ひろしのコミックをもとに、[illegible]

きまぐれオレンジロード
マイクロキャビン　88 9

Av　88 98 MSX
[illegible]

ロードス島戦記
ハミングバードソフト　88 3



RP　88.98
[illegible]

ドラスレファミリー
日本ファルコム　88 7

RP／MSX
[illegible]

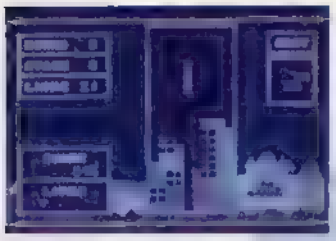
グレイテスト・ドライバー
T&Eソフト　88 10

AC　MSX
画面を上下に分けて、[illegible]

'89

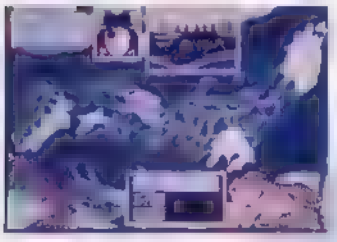
21世紀もいよいよ目前！ 最新ソフトを見渡してみると…

89年、ひとり気を吐いた『テトリス』。



空前の大ヒット！ '89年のゲームシーン

シミュレーション・ブームを再燃させた光栄の「水滸伝」



光栄の牙城に挑戦！ システムソフトの『天下統一』た

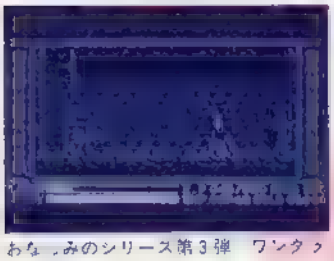
数少ないTOWNS版ソフトの秀作、AVGの「Misty」

戦国もので各社勝負？ 歴史シミュレーション花盛り

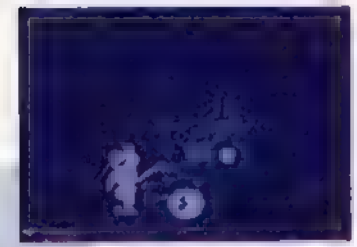
また、シミュレーション・ゲームの流行も忘れてはならない。システムソフトの『ファンシミュレーション』シリーズ、光栄の『信長の野望』シリーズ、水滸伝人気のいいは、ベストファンの『三国志』あった

大型RPGの「クリムゾンII」など、この写真は戦闘モード

ケーブルクラブ、イーのRPG



おなじみのシリーズ第3弾「ワンダラース・フロム・イース」



新生ズームの傑作「クシュー」シェノサイト、動きがすばらしい

JBハロルド・シリーズの最新作、ウシトンか製作の「DCユネクション」

海外ソフトの移植作だが、ワン・アント・オンリーのユニークぶりであった「スポーツ・シミュレーション」を転じてみると、3Dゴルフ「ほがらかなるオーガスタ（T&Eソフト）」がある。この作品は、数あるゴルフゲームの中でも、最高峰に位置する仕上がりであった。平成元年は、シミュレーションの当たり年といってもいいかもしれない

大反響のCD-ROMのタウンズ。ソフトの先行きが心配？

ハードの分野でも新しい動きがあった。最大の収穫は、3月に発売されたFM TOWNS（富士通）用CD-ROMを搭載したニューマシンは、業界に大きな反響を呼んだ。アーケード版を超えたとまでいわれた「アフターバーナー（CSK総合研究所）」は、リアルなグラフィックとCD-ROMならではの迫力の音が話題になった。また、新ソフトとなると、もうひとつパッとしないCD-ROMの大容量を生かしきったソフトが、まだ見あたらないのだ。AVG（データウェスト）あたりが、日本にしかできないFMTOWNSの味を、今年最初のソフトとして、かもしだしているといえる

パソコンゲームはファンを巻き込めるか。そして90年代は：

最後に、その他の注目作を列挙してみよう。RPGでは、アドバンスト・ファンタジアン、「クリムゾンII」（ともにクリスタルソフト）、サークII（マイクロキャビン）、「ローグ・アライアンス」（スタークラフト）あたりが、前評判どおりの出来のよさであった。業界最大手の日本アルコムも、シリーズ第3作「ワンダラーズ・フロム・イース」で気を吐いた。アクション・アドベンチャーの「スタートレーダー」も、今年のように大ヒット。発売にはトラブルもあったが、ソフトとしては、なかなかいいアクションゲームであった。ヴァリスII（日本テレネット）、シェノサイド（スタークラフト）は、X1 turbo Zの能力をフルに引き出しており、新興メーカーの動向には今後も目を離せない。そして、アドベンチャー・ゲーム老舗のリバーヒルソフトからは、シリーズ第3作「DCユネクション」が出た。おなじみ、JBハロルドの活躍は、期待を裏切らないものだった。そのリバーヒルが、なんとRPGの「BIRAI」を発表。日本最大の話題作となった。駆け足で今年を回顧してみたが、全体として、90年代の新しいゲームづくりへの胎動を感じさせる一年であった。

かりINDEX

この本に収録した全ゲームの掲載ページの一覧だ。252本のなかで、キミはなん本プレイしたことがあるかな？

ソフト名	ソフトハウス名	ジャンル	ページ
ファイアスマウンテン	コンパイル	AC	6
ファンストンマナー	[illegible]	Av	53
クリムゾン	クリスタレノフト	RP	85
クリムゾンII	クリスタレノフト	RP	95
グレイテスト・ナイン	T&Eノフト	AC	93
軍人将棋	コムパウ	TB	53
けっきょく南極大冒険	コナミ	AC	5
賢者の真言	アスキー	Av	77
現代大戦略ノフス	ンステムノフト	SL	8 bL
原平計電伝	磁皮数開社	AC	93
コスクソル・キー	工画室スタノオ	RP	20
コナンのヒンホ	コナミ	AC	69
琥珀色の遺言	ハヒレノフト	Av	93
殺しのトレス	ンヤスト	Av	85
3ロ オテセイ	NHC	Av	53
今夜も朝まで ワフル麻雀	テヒンソフト	TB	93
サイキクウォ	工画室スタノオ	RP	85
ザ・キャスル	アスキ	AL	66
ザ・クエスト	スタークラフト	Av	6
ザ・スクノマ	ストラトテオオト	RP	27
ザ・スンマスヘカス	日系クスタ	TB	9[illegible]
殺意の接吻	リバヒレノフト	Av	85
殺人日量部	トバーヒレノフト	Av	6 70
サ・サイト・オブ・ウ タフント	ハドックハトソフト	Av	5[illegible]
サナク	すー	AL	77
サナトー	日系アイレム	RP	64
サバームス	ハミックストフト	Av	53
ザ・サーイヤーク・スタル	BPS	RP	4
サンラ ウイキス	BPS	RP	[illegible] 4[illegible]
サッタの国のトマト姫	ノトソン	Av	56
3銀最新	コナミンノ	AL	4
サーターノオブ・インタ	SPS	RP	85
3銀将棋	メテムソフト	SL	8
三國志	光栄	SL	87
サンタ フォス	ナクノフト	AL	6L
ンエ サイト	スム	A	94
世紀の練習問題	ハックストノフト	Av	6
ンーサス	ヨシクン	Av	8
Seeds	ンステムノフト	AL	77
七海	ンステムノフト		83
三銀	コムパク	TB	53
神魔郷の伝説	スタクフト	Av	77
女子参ハーク	エクス	Av	5[illegible]
ンヨキングウロスワート	ウィキノフト	Av	[illegible]
ンルンヨスト	呈フトウェア工房	RP	86
ンレノート	ゲムア	AC	65
新ベストナインプロ野球	アスキ	SL	69
水滸伝	光栄	SL	94
スターアーサー伝説ノノメ	T&Eノフト	Av	6 70
スタトレク		SL	44
スタークレイサ	ンム	AC	45
スーパーンホ	ハックインヒテオ	AC	77
スヘースインベータ	タイトー	AC	4 44
3Dコルフン ユレーション	T&Eノフト	SL	53
英雄伝説	コハモス・コンヒュータ	Av	69
セイバー	エクス	Av	6
西部の城 あかり	HOT B	RP	6
重重遊ぎ、2、ハ フェクト	ンキング・ヒト	P	49
ンサ・アンノス	日系アイレム	RP	78
ZONE	ンステムサコム	AC	69
対局麻雀	BPS	TB	69
大石由王	プレーンメテア	SL	53
大平洋の風ノス	GAM	SL	90

ソフト名	ソフトハウス名	ジャンル	ページ
蒼き狼と白き牝鹿	光栄	SL	69
アクス	ウェフチーム	RP	8[illegible]
アタティク	アトテティック	P	93
悪魔城トラキュラ	コナミ	AC	5
アコ	BPS	AC	77
アステカ	日系アレコム	Av	69
アレフ	アヒレノフト	P	53
トオウォ	ロター トセン	SL	77
アタタンク	CSK	AC	96
アオ	アスキー	Av	77
アルカイ	タイト	AC	77
バレキースの賞	工画室スタオ	RP	93
レ	呈フトウェア工房	RP	76
R TYPE	アイレム	AC	93
レトロフ	日系テレネト	SL	77
レー	スクウェア	Av	77
アレクス	エクス	AC	40
アレスタ	コハイレ	AC	93
ンンンス 悪魔の場所	エクス	Av	93
イヤ、カ	コナミ	AC	87
維新の嵐	光栄	SL	9[illegible]
イスI	日系アルフ	RP	[illegible] 7
ア	トノト	Av	32
ウサトリ	サクアスキ	RP	27 69
WiL	スクウェ	Av	69 1
イクス	エクス	Av	b 8
ウルカ	アヒレ	AC	6
ン	コナ	AL	R5
ラて	テレフト	AC	77
うる星やつ	マイクロキャビ	Av	8[illegible]
ウルティマ	オンンステムス	RP	70
イース2	スクウェア	AC	8[illegible]
EGG?	十ステク	AC	6
F6アラー ルル	アスキ	SL	49
F スト	ナ	A	8
Emmy II	アスキ	SL	0
エンテス	ンステムノフト	RP	69 1
エレメント	Nコ	SL	85
エレトラト伝説	エクス	Av	69
A列車イ ンンス	アトティング	SL	72
王将ス	コナ	AC	69
土寄ノ エキサイ	コナ	AC	93
黄金の拳	アトトすト	Av	3
独男超人拳士	ハトンフト	Av	b
覇王長者	コモタコヒタ	SL	8 8[illegible]
オス ン ンは	アスキー	Av	5[illegible]
麻雀員トへ キー	アスキ	Av	6
オ オン	アスキー	AC	4[illegible]
カイム	ナス	SL	8[illegible]
カオスエ エルス	スキー	光	92
殺意超人事件	ンキックアヒト	Av	6 49
カサブランカ 愛を	ンキックアヒト	Av	
軽井 殺人事件	エクス	Av	69
ナンス	ンー	Av	7
カレインスーヘルセウス	コモス・コンヒュータ	RP	2[illegible] b
中東の詩	光栄	SL	8
機動戦士カ ダム	ウア ト	Av	b, 53
きまぐれオレ ンート	マイクロキャビン	Av	93
キャ ルエクセレント	アスキー	AC	66
キャンペーン版中	ケ ムア	TB	60
キ クスナイト	フクウェア	AC	77
くちゃんはんち	日系 フトウク	AC	63
ケ ーズ	コナミ	AC	63

掲載ソフト早わ

ソフト名	ハードハウス名	ジャンル	ページ
プロテニス	アートノフト	SL	85
プロ野球監督ペナントレース	コナミ	AC	93
プロ野球スーパーコレクション	JDS	S	53
平安京エイリアン	電波マイコンクラブ	AC	44
ヘリコイド	マイクロネット	RP	20
ヘンキ星ユウちゃん	ザインカ	AC	53
ペンギンくんWARSⅠ、2	アスキー	AC	67
北斗の拳	エニックス	AV	7
ポコスカウォーズ	アスキー	SL	59
ポテルウォーズ	ホームテック	SL	8
ポートピア連続殺人事件	エニックス	AV	6
ポパイアタック	コムパック	AC	6
麻雀大会	光栄	TB	85
マイティヘルト	ノフトプロ	AC	77
マイト&マジック 2	スタークラフト	RP	87
魔境伝説	コナミ	AC	77
マイコンファイトレスラー	日本ノフトバンク	SL	8 53
魔法使いウィズ	ソニー	AC	77
マオファラオス	牛乳堂	AC	4
まどゃん危機一髪	エニックス	AV	53
マハタンペンクイエム	リバーヒルノフト	AV	70
水のステリアトへチャレンジ	システムノフト	AV	53
ミステリーハウスチャレンジ	システムソフト	AV	16
ミサイルコマンド	アタリゲームズ ゼカ	AC	65
Mr.ロ野球	クリスタルノフト	SL	84
ミスティーウス	[illegible]	AV	6
ミステリーハウス	マイクロキャビン	AV	6 45
ムーンアステロイド	ミサイルベース	AV	53
メックハモナイザー	ノフトヘッド	MT	53
夢幻戦士ウォース	日本テレネット	AC	6 77
夢幻戦士ワルスII	日本テレネット	AC	45
夢幻の騎士リース	クリスタルノフト	RP	20 59
ダイナブレード	マイクロキャビン	AV	77
めもん 究極結婚	マイクロキャビン	AV	93
メルヘンウォーレ II	システムサコム	RP	20 68
森田和郎の将棋	エニックス	TB	69
森田のバトルフィールド	エニックス	SL	8 50
野球狂	ハドソン	SL	6
野球道	日本クリエイト	SL	93
ヤンヤ	ウルフチーム	RP	93
迎撃手	システムノフト	SL	69
夢大陸アドベンチャー	コナミ	AC	5
妖精伝説ちまちま	ホームテック	AC	6
ライトフォース	エニックス	AC	53
ラストハルマゲドン	ブレインクレイ	RP	87
ラプアドベンチャー ブレイザード	T&Eノフト	AV	53
ラプラスの魔	ハミングバードノフト	RP	85
リキャスチャ	ハミングバードソフト	AV	61
リザード	クリスタルノフト	RP	20 6
レイトック	T&Eノフト	AC	77
レンセント	クエイサーソフト	AC	85
レリクス	ポニーテック	RP	20 73
連合艦隊の栄光	CSK	SL	8 6
ロードクイアンス	スタークラフト	RP	95
ロトオハ	アスキー	SL	6
ロードオブウォーズ	システムソフト	SL	93
ロトス戦記	ハミングバードノフト	RP	93
ロードランナー	ブロダーバンドスキームコム	AC	14 48
ロマンシア	日本ファルコム	RP	7
ロータ	PSK	AV	22
ロータII	PSK	AV	52
ワルキューレの伝説	ナムコ	AC	5
ワールドコンII	エニックス	SL	84

太陽の神殿	日本ファルコム	AV	77
第4の2ニート	データウェスト	AV	85
地球防衛軍	アートディック	SL	77
ちゃっくんぽっぷ	テクモ	AC	61
チョップリフター	システムノフト	AC	61
ナイター	コナミ	AC	77
ディノクロ	ノクターンヤシ	P	93
ティウィンス	T&Eノフト	SL	79
ティガンの電石	アテック	RP	89
DCコネクション	ノーヒルノフト	AV	95
提督の決断	光栄	SL	95
ディスティング	システムソフト	RP	85
ディレクタ物語	ビクター音産	SL	93
デゥック	ビクター音産	AV	85
テナサ	ケムズー	AC	65
テンタルマヒと女神転生	日本テレネット	RP	85
デストラップ	スクウェア	AV	6
ヤヤンフト	ハドソン	AV	16 56
テトス	BPS	AC	86 94
テモックスタム	電波新聞社	AC	69
テモンスター	日本ファルコム	AV	6 6
天下統	システムノフト	SL	94
天使たちの午後	ジャスト	AV	22 69
大地を喰らう	ウィンキーソフト	RP	93
電脳水滸伝	HOT B	AV	85
ドアドア	エニックス	AC	52
TOKYOナンバートゥー	エニックス	SL	68
進化師殺人事件	シンキングラビット	AV	69
真川家康	CSK	SL	53
トップマネジメント	光栄	SL	8 61
トラコ・クエストⅠ、Ⅱ	エニックス	RP	75
トラコ・スレッサー	日本ファルコム	RP	75
トラップハウス	エニックス	AC	85
トルネコ	日本ファルコム	RP	93
トワールトア	ヘキンノフト	AV	6
トロト	サインノフト	RP	69
トレア・カナ塔	ナムコ	AC	14
ドンファン	マヒンノフト	AV	22
ナイトライド	光栄	SL	22
ナイトロア	日本テクノス	AC	69
妖精伝説	ブレインクレイ	RP	82
熱血高校ドッヂボール部	ジャレコ	AC	93
信長の野望・リース	光栄	SL	8 85
ハイドライドⅠ、2、3	T&Eソフト	RP	20 54
ハイオリンピックハース	コナミ	AC	61
ハイパーノ	マイクロプローズジャパン	SL	94
ハウ・メモ・ロボット	ハドソン	S	85
魔邪の封印	工画堂スタジオ	RP	20 74
HARAKIRI	ケムズー	SL	94
真白アクタック	工画堂スタジオ	AV	7 93
はりきりボーイ	マイクロキャビン	AV	6
光なるオデッセイ	T&Eソフト	SL	95
ハルン大作戦	日本マイコン学院	SL	93
バルディウス	コナミ	AC	9
ヒットルスクランブル	アンコンファック	TB	53
ファーストクィーン	呉ソフトウェア工房	RP	86
ファンタシーII	スタークラフト	RP	76
ファンタア	クリスタルソフト	RP	69
FANFAN	エニックス	AC	60
BURAI	リバーヒルソフト	RP	95
フクスティ	スクウェア	RP	75
ノクヒンス	マトノフト	P	5
フルメン	コンプティック	AC	61

SPECIAL THANKS

皆様のご協力に深く感謝いたします！

アイレム
アスキー
アタリ・ゲームズ
アーテック
アートディンク
ウィンキーソフト
ウルフチーム
SPS
エニックス
NEC
オリジン・システムズ
クエイザーソフト
クリスタルソフト
呉ソフトウェア工房
ゲームアーツ
光栄
工画堂スタジオ
コスモス・コンピューター
コナミ
コムバック
コンパイル
コンプティーク
ザインソフト
サーテック
G.A.M
CSK
JDS
シェラオンライン
システムサコム
システムソフト
ジャスト
シャープ
シンキングラビット
ズーム
スクウェア
スタークラフト
ストラットフォードコンピュータセンター
セガ・エンタープライゼス
ソニー
ソフトプロ
タイトー
T&Eソフト
テクノソフト
データウェスト
テーピーソフト
電波新聞社
東大マイコングループ
ナムコ
ニデコ
日本クリエイト
日本コンピュータシステム(NCS)
日本ソフトバンク
日本デクスタ
日本テレネット
日本ファルコム
日本マイコン学院
任天堂
バックインビデオ
ハドソンソフト
ハミングバードソフト
PSK
ビクター音産
BPS
ブレイングレイ
ブレーンメディア
プロダーバンドジャパン
ペンギンソフト
ポーステック
HOT-B
ポニー
マイクロキャビン
マイクロネット
マイクロプローズジャパン
ラポート
リットーミュージック
リバーヒルソフト
キョーワ インターナショナル

●プランニング
&エディトリアル　㈱パラダイム
●ディレクション　久保田裕
●コーディネイト　天羽慶一　飯村明美　宮川真奈実
●ライティング　石丸敬治　伊藤佳代子　奥山浩幸
加藤久人　菅はるこ　小林直樹
鈴木潤一　野内幸雄　藤森英明
正影秀明　松崎昇　南辰真　村上紳

●アートディレクト　岩崎隆介
●レイアウト　スクエア　ノイエハース
●イラスト　南辰真　大島祐子
●フォト　鈴木潤一　正影秀明　加藤保美
●プロデュース　藤田知之　金子陽一

●発　行　平成2年5月20日　第1刷
●発行所　辰巳出版株式会社　〒160 東京都新宿区新宿5-18-20
電話　03(208)8701(代表)
●編集人　金子陽一
●発行人　藤田知之
●印刷所　大日本印刷株式会社

禁無断転載　©1990　辰巳出版株式会社

パソコンゲーム'80〜'88
メモリアル・コレクション
不滅の名作と182の証言と

郵便はがき

160-□□

東京都新宿区

新宿5-18-20

辰巳出版㈱

アソコン 編集部行

ご住所

□□□-□□ TEL ( )

フリガナ

お名前

男 女

年齢

職業（または学校名）

使用機種

最近買ったゲームとメーカー名

希望するものに○印をつけてください。 ●「倉庫番」 ●ゲームモニター

●この（愛読者ハガキ）を返送していただいた方の中から抽選で20名の方に、「倉庫番2」（シンキングラビット）の四角くてかわいいソフト&パッケージをプレゼントいたします。これは"コレクターズアイテム"ですので機種等は特定できません。悪しからずご了承ください。

●ゲーム・モニターを募集いたします。自宅にパソコンがある方で、ゲームをテストプレイし、レポートを書いてみたい方は、どしどし応募してください。

パソコンゲーム80年代記

《愛読者アンケートハガキ》

♥今回のすうばあスペシャル●8で一番おもしろかったところや、ここはこうしてほしかった、なんて思うところがあれば、そのページと理由を書いてください。

♥今後「アソコン」でゲームモニターをやってみたい方は、自由にメッセージを書いてください。